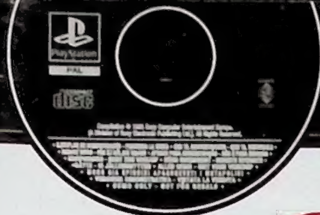


EXKLUSIV PLAYSTATION-CD VARJE MÅNAD

GRAN TURISMO, MOTORHEAD, NEWMAN HAAS, CRIME KILLER, KULA WORLD



Svenska PlayStation Magasinet

Nr. 5

MOTORHEAD
SVENSK VINNARE

METAL GEAR SOLID
FORSAKEN
PITFALL 3D
COLIN MCRAE RALLY
GEX 3D
ISS PRO '98
KICK OFF WORLD
CARDINAL SYN
BATMAN & ROBIN



VÄRLDENS BÄSTA PLAYSTATION-SPEL?



Sveriges officiella PlayStation-tidning

NUMMER 5 • 1998

PRIS: 59 KRONOR (INKLUSIVE MOMS)

Inledning

På månadens CD

På månadens demoskiva kan vi stolt presentera två helsvenska PlayStation-spel. Digital Illusions Motorhead är det enda bilspel som kommer i närheten av mästerliga Gran Turismo, medan Game Design Swedens Kula World lär bli ett av sommarens mest beroendeframkallande tidsfördriv.



MOTORHEAD SPELBAR DEMO
Glöm inte att hålla ned X-knappen när demoversionen laddas in för att kunna spela själv.

NEWMAN HAAS RACING SPELBAR DEMO
I klass med *Formula 1 '97*? Avgör själv. Eller tillsammans med en kompis.

Z SPELBAR DEMO
Realtids-strategispel har blivit populära. *Z* är kanske inte det allra bästa, men klart värt att provspela.

NIGHTMARE CREATURES SPELBAR DEMO
I denna demoversion kan du spela en nivå som Nadia.

CRIME KILLER SPELBAR DEMO
Ett futuristiskt racingspel; låter det bekant?

CONEMAN SPELBAR DEMO
I väntan på Namcos nya *Pac-Man*-spel erbjuder vi *Coneman*.

KULA WORLD RULLANDE DEMO
Lysande pusselspel.

THREE LIONS RULLANDE DEMO
I Sverige heter det *Golden Goal*. Glöm inte det.

GRAN TURISMO RULLANDE DEMO
Världens bästa PlayStation-spel. Missa inte det.



Äntligen har det kommit till Sverige, och det är precis så bra som du hade hoppats. Om inte bättre. Vi pratar givetvis om Gran Turismo, Sonys fulländade och helt fantastiska bilspel. Undertiteln The Real Driving Simulator säger väl det mesta om vad det handlar om. Här finns fler bilar att välja mellan än i alla andra PlayStation-spel tillsammans och med hjälp av den nya analoga handkontrollen Dual Shock känns det verkligen som att man kör bil på riktigt. Ett mer realistiskt bilspel finns inte. Varken till PlayStation eller någon annan konsol.

Att Gran Turismo är det mest kompletta bilspelet hittills betyder dock inte att det är helt felfritt. Sonys val av musik är till exempel inte alls lika lyckat som Psygnosis berömda Wipeout 2097-soundtrack och i brist på fler än fem motståndare samtidigt blir det ibland lite väl ensamt på de långa vägarna. Därför har spelets producent Kazunori Yamauchi redan börjat arbeta med uppföljaren...

Trevlig läsning,
Redaktionen

Innehåll

Utgivare
Atlantic Förlags AB
Box 12550, 102 29 Stockholm
Tel: 08 - 692 29 00
Fax: 08 - 653 50 00
e-post: psm@atlantic.medstroms.se
www.atlantic.medstroms.se/psm
Redaktionen ansvarar bara för beställt material och svarar inte på spelfrågor per telefon.

Prenumeration
Helår (12 nummer): 579 kronor
Halvår (6 nummer): 319 kronor
Beställning dygnet runt: 08 - 672 03 33
Övriga ärenden: Titel Data AB, 112 86 Stockholm, tel: 08 - 652 84 00

Redaktion
Redaktör: Tobias Bjarneby
Formgivning: Lena Laurén
Layout: Anna Clason
Korrektur: Mats Jonsson
Ansvarig utgivare: Jonas Svensson

Medarbetare
Petter Andersson
Daniel Grigorov
Martin Johansson
Carl M. Sundevall
Robert Weichbrodt

Engelsk redaktion
Rob Pegley, Lam Tang, Steve Bradley, Mike Goldsmith, Lisa Morris, Milos Coppock, Alvin Weetman, Andrew Collins, Vicki West, Keith Stuart, Steve Faragher, Andy Butcher, Zy Nicholson, Tim Weaver, Paul Pettengale, Nick Veitch, Geidon, Kibblewhite, Les Ellis, Nicolas Di Costanza, Collin Campbell

Produktion
Rip: Graphic Xpress
Tryck: Alprint Rahula

Annonsbokning
Medströms Dataforlag AB
Patrik Rehn, tel: 08 - 692 01 34
Per Karlsson, tel: 0470 - 70 31 12







ISS Pro '98



Golden Goal



World League Soccer '98

LOADING



SMYGTITTAR






36
Gran Turismo


44
Masters of Teräs Käsi


60
Pitfall 3D


30

Bomberman World


22
Forsaken


63
Point Blank


54

Motorhead

SPELTEST





VARJE MÅNAD



METAL GEAR SOLID

Konami visar upp en spelbar version i Tokyo

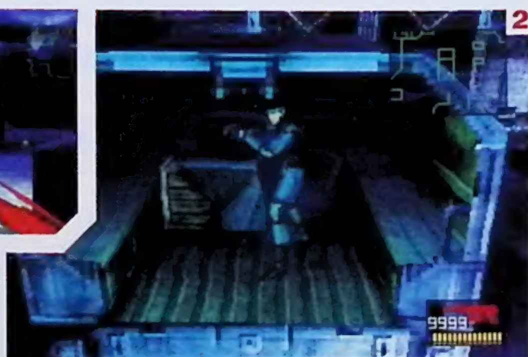


På vårupplagan av Tokyo Game Show visades för första gången en spelbar version av Konamis *Metal Gear Solid*. Spelet släpps i höst och kan mycket väl bli årets PlayStation-händelse.

Konamis monter bestod till största delen av ett enormt vakttorn. Vid sidan av det stod en tjej i full kamouflagemundering. Men de flesta besökarna hade bara ögon för maskinerna med demo-versionen av *Metal Gear Solid*. Avsikten med demon var att ge ett smakprov på spelets kontroll och handling. Man behövde inte spela särskilt länge förrän man insåg att *MGS* kommer att bli ett svårt spel. Uppdraget på demon gick ut på att ta sig in i ett hårt bevakat högkvarter med endast ett paket cigarretter på fickan. Först av allt är man tvungen att leta reda på ett vapen. Det finns i en lastbil och för att få tillgång till det måste man obeväpnad nedkämpa flera soldater. Bästa sättet att lyckas med detta är att överraska dem bakifrån och koppla stryptag. Om man gör ett utfall framifrån, vilket är betydligt svårare, är ett kast att rekommendera.

I början är det förnuftigast att enbart ägna sig åt stöld, men det





[1-2] Redan efter första fighten inser man att det inte kommer att bli någon lätt match.

Nästan alla som besökte mässan ville få sig en titt på MGS och vi har väldigt svårt att tro att någon blev besviken.

TOKYO GAME SHOW

Vi kan se fram emot ett trevligt år

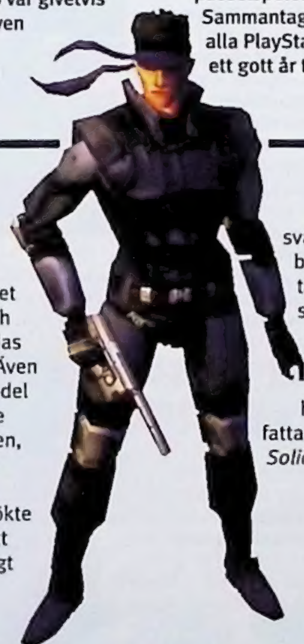






Årets upplaga av mässan var den mest besökta hittills. 150 000 personer vandrade runt i åtta hallar i ett enormt centrum beläget i Makuhari Messe.

TGS är Japans största spelmässa och sponsras av Sony, Sega, Microsoft och Nintendo. 52,7 % av spelen var PlayStation-titlar och det talar väl sitt klarspråk, PlayStation är den största konsolen just nu. Några av spelen som visades kommer förmodligen att ligga högt på den summerade topplistan kring nyår, två exempel är Namcos *Tekken 3* och Squares *Parasite Eve*. Konamis flaggskepp var givetvis *MGS*, men man visade även upp *ISS Pro '98*, *Dance Dance Dance* samt några N64-titlar. Hudson presenterade sitt *B.L.U.E.*, ett sorts *Tomb Raider* under vatten. Bandai bidrog med *Tail Concerto* och många lät sig gladeligen skrämmas av Tecmos fantastiska *Deception 2*. Sony tog ut svängarna med sin aningen bisarra gitarrsimulator *Stolen Song* och presenterade även en demo av pusselspelet *XI* (uttalas "Sai"). Sammantaget kan vi konstatera att alla PlayStation-spelare går ett gott år till mötes.



gäller att inte bli upptäckt. En av de mest imponerande detaljerna i *Metal Gear Solid* är att man kan se hur Snake andas. Extra tydligt blir det när han vistas på riktigt kalla platser. Men det är inte bara en snygg effekt, det fyller faktiskt en funktion. När vi spelade gömde vi oss bakom en kudde för att undvika en vakt och trots att han inte såg oss lade han märke till utandningarna och tryckte på larmknappen.

Andra exempel på de finesser som finns i spelet är vattenpölar som reflekterar byggnaderna, oljud som drar vakternas uppmärksamhet till sig, fotspår i snön och föremål som kan användas till att gillra fällor med. Även om man känner igen en del inslag, inte minst från de tidigare *Metal Gear*-spelen, kan man lugnt påstå att Konami bryter ny mark.

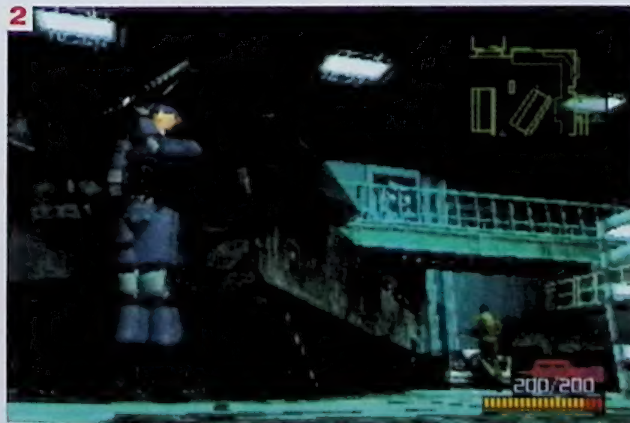
Nästan alla som besökte mässan ville få sig en titt på *MGS* och vi har väldigt svårt att tro att någon blev besviken. Det krävs såväl taktik, spelskicklighet och slughet för att man ska lyckas med sitt uppdrag och spelet är snabbt, underhållande och händelserikt. För att fatta sig kort: *Metal Gear Solid* stal showen.



1



2



[1-2] ***Metal Gear Solid*** **är fullt av fina detaljer, ett exempel är reflekterande vattenpölar.**

Psst!

Rykten cirkulerar, skvaller sprids och det tisslas och tasslas...

VINN EN BIL

I samband med lanseringen av mästerverket Gran Turismo anordnas en tävling där man kan vinna en Chevrolet Camaro, värd 280 000 kronor. Ett tips är att besöka närmaste spelbutik för att få mer information och tävlingsformulär.

ÅTTIOTALS-REVIVAL

Namco erbjuder sig återigen att förflytta oss tio år tillbaka i tiden. Företaget är aktuellt med den andra upplagan av sin arkadsamling. Den finns redan i Japan och innehåller klassiker som *Pac Attack*, *Valkyrie's Adventure* och det bortglömda *King of Kings*. Den gamla skolan funkar alltid.

NYA TURNÉER

PlayStation Mega Tour fortsätter under sommaren. Den närmaste månaden besöks Västerås (12 - 14/6), Tylösand (15 - 16/6), Malmö (17/6), Skanör (18/6), Falkenberg (21/6), Göteborg (22 - 23/6) Karlstad (24 - 25/6), Stockholm (26 - 27/6) och Gävle (28 - 29/6). Samtidigt medverkar EA Sports i Bauer Inline-festivalen som besöker Linköping den 7 juni. Fler datum i nästa nummer.

FEMTE FANTASIN BLIR VERKLIG

Det är nu klart att Square släpper en version av SNES-spelet *Final Fantasy V* till PlayStation. 32bits-versionen är i princip identisk med den gamla, bortsett från några renderade inledningssekvenser. Tyvärr vet vi för närvarande inget konkret om en eventuell release av *Final Fantasy Tactics* utanför USA, men vi hoppas att det kommer till Sverige senare i år.

X-tremt gatuvåld

Ur kölvattnet av *X-Men: Children Of The Atom* dyker nu Capcoms *X-Men vs Street Fighter* upp. Det innehåller 17 karaktärer från *X-Men* och det de olika *Street Fighter*-spelen. Vad sägs om en match mellan Wolverine och Bison?

AKTUELLA RELEASER

ORIENT EXPRESSEN

Vi rapporterar om mässor, rollspel, läskiga monster och mycket mer.

AOU '98

AOU är en arkadmässa i Makuhari, en förort till Tokyo i närheten av flygplatsen Narita. Många av spelen som presenterades kan mycket väl bli aktuella för konvertering till PlayStation. De två tyngsta titlarna i Namcos monter var den färdiga versionen av Square-samarbetet *Ehrgeiz* och nya *Time Crisis 2*. Själva konceptet i *Time Crisis 2* är ungefär det samma som i originalet, med den skillnaden att man nu kan spela två stycken samtidigt.

Ehrgeiz drog många besökares uppmärksamhet till sig och en helt klart bidragande orsak till detta var att det sades att en *Final Fantasy*-karaktär skulle finnas med i spelet. Vidare visades ett mountainbike-spel som heter *Mountain Hill* och påminner en del om *Propcycles*. De som gillar lite annorlunda spel i stil med *Point Blank* kommer säkert att uppskatta nyheten *Panic Park*.

Även Capcom hade två trumfkort att spela ut; *Marvel VS Capcom* och *Plasma Sword*. Båda spelen var precis så välgjorda som det hade sagts, men tyvärr lite fantasilösa. Det mest imponerande spelet på mässan var Arikas beat 'em up *Street Fighter EX 2*. Den enda nackdelen var att det bara fanns i två exemplar.

Konami satsade på variation och presenterade *Skier's High* och *Bass Anglers*, ett fiskespel som härstammar från Segas *Get Bass*.

I Taitos monter stod tågspelet *Densha De Go 2* i centrum. Originalet är oerhört populärt i Japan och trots att det funnits ute i ett år toppar det fortfarande listorna, mycket tack vare en PlayStation-konvertering och en bisarr handkontroll. *Densha De Go 2* kommer med all sannolikhet att göra 1998 till ett bra år för Taito, men för säkerhets skull hade företaget även med sig en demo på den senaste upplagan av den numera klassiska *Puzzle Bobble*-serien (det här är det fjärde spelet), samt en nästan färdig version av *Psychic Force 2012*. Som helhet sett var det en lyckad mässa som lovade gott inför framtida besök i arkadhallarna.

Årets upplaga av AOU innehöll bland annat Namcos imponerande pistolspel *Time Crisis 2*.







Höjdpunkterna från den japanska arkadmässan. [1] *Marvel VS Capcom.* [2] *Mountain Hill.* [3] *Panic Park.* [4] *Plasma Sword.* [5] *Densha De Go 2.* [6] *Psychic Force 2012.* [7] *Puzzle Bobble 4.* [8] *Street Fighter EX 2.*

Jalecos RPG kan ta dem in i matchen

Jaleco beträder spelplanen med sitt ambitiösa och snygga 3D-rollspel, *T'kara Hajimaru Monogatari*. T står för Takuto, vilket är namnet på den 15-åriga pojken som är huvudperson i spelet. Vid sidan av det sedvanliga utforskandet och striderna innehåller det flera små minispel. För att besegra monstren kan Takuto använda sig av både vapen och magier som man köper för de blommor som man samlat på sig under äventyrets gång.

Vissa av världarna är ganska svåra och det är därför bra att det finns en reprisfunktion som gör att man under spelets gång kan få en påminnelse och tillbakablick på de viktigaste sekvenserna. *T* kommer att vara kompatibelt med Sonys kommande handkontroll Dual Shock och på så vis kan man känna motståndarnas attacker via skakningar i handen.

Trots flera år i branschen har Jaleco ännu inte fått något riktigt genombrott, men av det vi sett att döma verkar det som om företaget äntligen kan ta steget upp i högsta divisionen någon gång i juni.







Jalecos *T'Kara Hajimaru Monogatari* är inte bara snyggt, det är även kompatibelt med den kommande Dual Shock-handkontrollen.

Mörka grottor och läskiga monster

1994 släpptes det första 3D-rollspelet till PlayStation, From Softwares *King's Field*. Trots att det innehöll kamper i realtid blev det ganska snabbt obsolet då *King's Field III* släpptes. Nu fortsätter företaget i samma stil med *Shadow Tower*.

Det är fortfarande rollspel i realtid som gäller, men den här gången utspelar sig äventyret i mörka grottor. Några av inslagen är kartor, vanskapta varelser och föremål. Eftersom det finns över 1000 monster är det tur att man har en rejäl rustning, bestående av elva delar. Som vanligt återges hälsa och magi på en display och varje gång man besegrar en fiende ökar vissa av förmågorna.

Vapen, föremål, magi och rustningar kan bytas mot nya i affären. Trots att det finns olika sorters vapen som exempelvis svärd och pilar är det ändå magin som är effektivast och om man bär ringar på båda händerna kan man använda två besvärjelser samtidigt.

Det låter onekligen som om *Shadow Tower* kan bli något spännande att se fram emot, men det lär dock dröja ända till slutet av året innan det släpps.

Allt ska bort!

Den största PlayStation-rean någonsin utspelade sig nyligen i Akihabara, Tokyo. Över 180 titlar och 50 000 exemplar slumpades bort för endast 2000 yen styck (ungefär 120 kr).

Många speltillverkare fanns representerade, men tyvärr saknades några av de största. Tillställningen var till stor del ett jippo och några exempel på titlar som fanns att köpa var ett sexfixerat RPG och japanska versioner av *Assault Rigs*, *Shell Shock*, *Mortal Kombat III* och *Time Commando*.

Majoriteten av titlarna kom från Sony Computer Entertainment Inc som nyligen köpte tillbaka 800 000 PlayStation-titlar från återförsäljare för att underlätta deras lagringsmöjligheter.





Två kommande titlar, *Brave Fencer Musashiden* [1] och *Shadow Tower* [2].

Bara för japaner?

Brave Fencer Musashiden är namnet på Squares senaste projekt, ett action-RPG. Square uppger att det först och främst rör sig om ett nytt koncept, men att det finns likheter med såväl *Final Fantasy*-serien, *SaGa Frontier* och *Seiken Densetsu*. Huvudpersonen heter Musashi och äventyret utspelar sig till stor del i plattformsmiljö. Här väntar dock inte bossarna snällt i slutet av banorna, utan dyker upp lika ofta som vanliga monster i konventionella plattformsspel. Speluplägget är det samma som i de flesta rollspel, vilket innebär att det finns ett valutasystem, vapen, mätare och så vidare. Trots att arbetet påbörjades i februari förra året återstår fortfarande en del jobb. Vi kommer garanterat att få anledning att återkomma till Square längre fram.





120 spänn... okej, jag tar det.








[1] Välj mellan att vara manager, spelare eller både och. [2] Snubblande likt en viss tysk. [3] Vad sägs om hundratjugo landslag? [4] Taktiken spelar stor roll.

KICK OFF WORLD

Multinationell fotbollssimulator med managerupplägg

[1] Grafiskt sett är *Kick Off World* mer imponerande än samtliga äldre spel i den här genren. [2] Kan du rädda Barnsley?




Speltyp: Managersimulator
Utgivare: Anco
Utvecklare: Anco
Släpps: Maj

Anco har producerat fotbollsspel i nästan ett decennium och *Kick Off*-spelen har blivit klassiska. Vi har talat med Saul Lees för att få hans syn på den senaste upplagan.

Beskriv *Kick Off World* med hundra ord.
Man kan spela en VM-turnering (det finns hundratjugo landslag och man kan även spela vänskapsmatcher med upp till tre kompisar) eller i en superliga (hundratjugo klubblag från olika ligor runt om i världen). Dessutom kan man vara både manager och spelare. Som manager kan man köpa och sälja spelare, man har full kontroll över klubbens ekonomi. Man tvingas dessutom att konfronteras med förödande skador och gula och röda kort. Detta gör att man måste lära känna sitt lag väl och ha en bred trupp. Vidare förhandlar man om priserna på de olika spelarna, särskilt de som inte finns på transferlistan. Och naturligtvis försöker andra managers att roffa åt sig ens stjärnor.

Innehåller det här spelet något som vi inte sett tidigare?
Kick Off World är det första PlayStation-spelet som kombinerar tredimensionell arkadaction med managerupplägg. För första gången någonsin kan man fatta beslut såväl på som utanför planen.

Vad är det bästa med spelet?
Det skapar en härlig spänning och stämning. Vi har arbetat hårt för att man ska känna sig delaktig. Det är ett spel som hyllar när man är framgångsrik och hånar i motvind... Ruud Gullit.

Varför kommer det att bli bättre än konkurrenterna?
Kick Off World erbjuder möjlighet att bedriva och spela i en klubb. När VM slutar den tolfte juli och hypen tagit slut, kommer folk vilja ha ett spel som fortfarande håller.

Utvecklarnas bakgrund?
De flesta av våra programmerare har varit hos Anco och producerat fotbollsspel i mer än åtta år. Deras sammanlagda erfarenhet är nästan 80 år av spelutveckling.





Vi hoppas mycket på det här spelet. På papperet låter det onekligen väldigt bra.









[1] Givetvis innehåller spelet repriser. [2] Smidigt och snabbt... hoppas vi. [3] Okej, vi har sett det förut. [4] Konami har lagt ner stor möda på att förbättra grafiken.

ISS PRO '98

Italiensk smidighet och brasilianska sambafötter?

Speltyp: Fotboll
Utgivare: Konami
Utvecklare: Konami Tokyo
Släpps: September

Konami har redan släppt två fotbollsspel till PlayStation. *International Superstar Soccer Pro* (*ISS Pro*) är helt klart ett av de bästa och det mer okända *Goal Storm* helt okej. Men konkurrensen är större än någonsin och Konami släpper därför inte *ISS Pro '98* förrän till hösten. Vi har träffat Tony Mott för att ta reda på vad vi kan förvänta oss.

Beskriv *ISS Pro '98* med hundra ord.
Det är uppföljaren till Englands populäraste PlayStation-spel i genren. Vår utvecklingsgrupp i Tokyo lyssnade till vad spelarna hade att säga och implementerade detta i årets version. Det är smidigare än något annat fotbollsspel jag spelat till PlayStation, och jag har spelat de flesta. Vi gör ett spel för de som tröttnat på allt tjat om officiella licenser. Vårt spel innehåller sånt som betyder något.

Vad innehåller uppföljaren som inte fanns i originalet?
Animationen är renare och bättre än tidigare, variationen är större och spelarnas artificiella intelligens har blivit högre. Konsumenterna saknade ett namn bakom kommentarerna i det första spelet. Vi har därför låtit Tony Gubba från *Match of the Day* stå för dessa. Han har gjort ett toppenjobb.

Varför kommer *ISS Pro '98* att bli bättre än konkurrenterna?
Som alla vet värdesätter Konami spelkänsla högt. Vi är bättre än något av de andra företagen på den punkten och erfarenhet betyder väldigt mycket i dessa sammanhang.

Några nämnvärda innovationer?
Jag har inte sett något annat fotbollsspel som är lika smidigt som vårt och det får väl anses som ett stort tekniskt framsteg.

Vad är det bästa med spelet?
Med risk för att låta tjatig, det är väldigt smidigt. Dessutom är det är snabbt, lätt att förstå och väldigt underhållande. I slutändan spelar det ingen roll hur många licenser man har, det är andra inslag som räknas. Det har vi förstått.





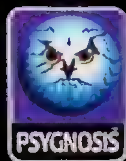




[1] Spelets gränssnitt är ganska oförändrat. [2] Det är bara att välja och vraka. [3] Domaren går i spetsen.

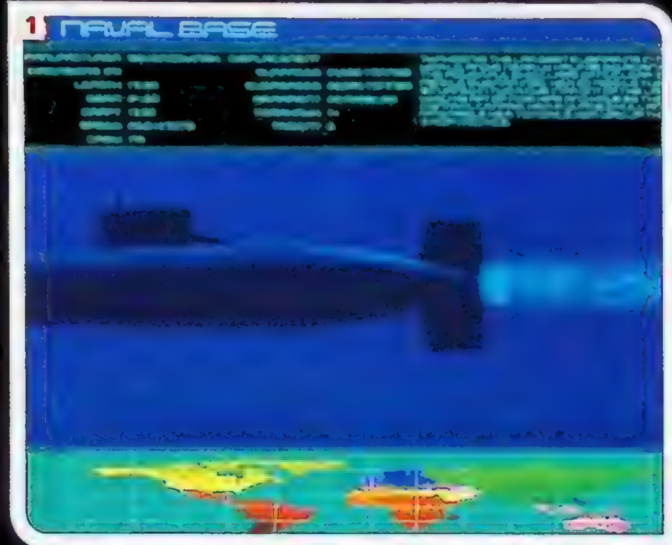


PSYGNOSIS 1998



Psygnosis har blivit en av de största och bästa bland PlayStations spelutvecklare. PlayStation-Magasinet presenterar här en exklusiv titt på vad som står på tur att ges ut i år.

[1] *Global Domination* beskrivs som "*Missile Command* möter NATO" av producenten Phil Quirke-Webster. [2] Vapentekniken beror av vilken tid du valt att låta spelet utspela sig i. [3] Lyckas du bli den största av alla supermakter?



GLOBAL DOMINATION

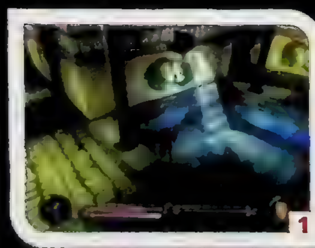
SPELTYP: ACTION/STRATEGI

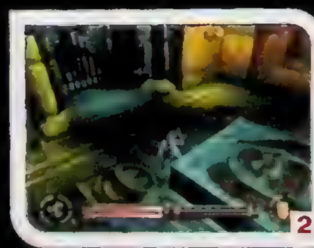
SLÄPPS: OKTOBER '98

Global Domination har beskrivits som ett militärstrategiskt spel med vissa arkadegenskaper. Man har låtit sig inspireras av gamla arkadfavoriter som *Missile Command* och *Defender* och dessutom det klassiska sällskapsspelet *Risk*. Spelutvecklarna håller till i Psygnosis nya kontor i Leeds där man enligt producenten Phil Quirke-Webster håller på att ta fram något som kommer att vidareutveckla begreppet spelbarhet för alla PlayStation-ägare.

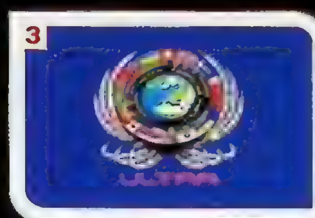
"Det är som om man tänkte sig *Missile Command* möter NATO. *Global Domination* ger var och en som tar sig an spelet möjligheten att bli härskare över hela jorden oavsett vilket land man än utgår ifrån. De flesta liknande spel är alltid gjorda utifrån de nuvarande supermakternas perspektiv. Nu kan man, om man exempelvis bor i Egypten, se till att Egypten blir en världsmakt. Det går också an att vara högste militärstrateg i Kina, USA, Ryssland, ja, i stort sett vilket land som helst. En huvudegenskap hos det här spelet är att det inte finns några som helst begränsningar. Så länge du är skicklig nog finns det ingen anledning att inte just du ska styra över världen."

Global Domination utspelar sig några år in i framtiden och ger spelaren möjlighet att låta valfri del av världen börja kriga mot vilken motståndare som helst. Beroende på inställning och krigsscenario har man till en början tillgång till en viss nivå av vapenteknik, allt från 60-talets kalla krig-vapen till högteknologiska framtidsvapen. Spelets mål är att ge spelaren så stor möjlighet det bara går att själv välja nivå och begränsningar åt både sig själv och en eventuell motståndare. Det går nämligen att spela mot en kompis via länkkabel. Med tanke på den relativa bristen på bra strategispel till PlayStation kan *Global Domination* förhoppningsvis bli ett ljus i mörkret.









"En huvudegenskap hos det här spelet är att det inte finns några som helst begränsningar. Så länge du är skicklig nog finns det ingen anledning att inte just du ska styra över världen."

ODT

SPELTYP: ACTION-ÄVENTYR

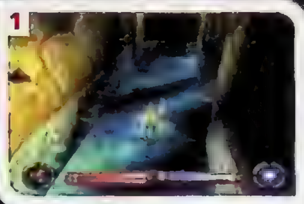
SLÄPPS: DECEMBER '98

ODT är ett 3D-actionspel där man har stora områden att utforska, mängder av strider att utkämpa och dessutom en hel mängd gåtor att knäpa med (så mycket att göra, så lite tid). Handlingen involverar en massa skumma saker, exempelvis en mystisk epidemi, en grön pärla, en flygande farkost och ett högt torn beläget i ett område som kallas "den förbjudna zonen," rätt och slätt.

Du kan välja en av fyra spelfigurer som var och en har olika unika ▶



[1] *ODT* är ett 3D-shoot 'em up med en mängd nivåer och delnivåer. [2] Din farkost Nautiflylus har kraschat, vilket gör att du måste ge dig ut på jakt efter bränsle. [3] Det finns fyra olika spelfigurer, alla med olika egenskaper anpassade för att möta en viss bestämd fiende.

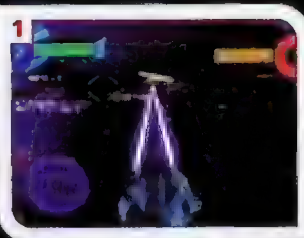




"Dessutom har det gått en hel del tid i *Colony Wars*-universumet, vilket innebär att man numera strider för den andra sidan i kriget."
Lol Scragg

▶ egenskaper. Dessa egenskaper har att göra med vapenkontroll, magisk förmåga, fysisk styrka och erfarenhet av strid. Varje figur kommer helt enkelt att reagera på olika sätt i olika situationer.

Tornet har åtta nivåer med olika delnivåer. Varje nivå har sin egen atmosfär och farorna kommer från alla håll i form av väder, ljud, faror i miljön (vatten, maskiner, växtlighet) och fiender. Spelfigurerna kan slåss med nävarna, nyttja sina vapen eller magiska formler (totalt 16 stycken) för att besegra fienderna. Det går att utveckla varje spelfigurs stridsförmåga precis som i ett RPG. Det verkar helt klart som att *ODT* är till för er som gillar att motionera det grå mellan öronen. Vi kommer att fortsätta att följa det här spelets utveckling vad det lider.

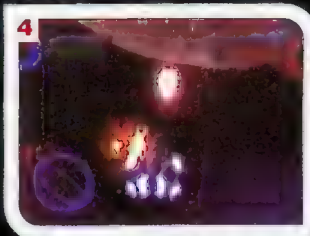




[1] *Colony Wars: Vengeance* kommer att ha samma Star Wars-känsla som sin föregångare. Nu hoppas vi också att uppdragen blir något mera varierade. *Colony Wars* hamnade tyvärr lite i skuggan av Psygnosis andra stora shoot 'em up-släpp förra året, *G-Police*. [2] Producenten Lol Scragg anser att den största utmaningen med att göra *Colony Wars*-uppföljaren blir att få spelet att så mycket som möjligt stå på egna ben, samtidigt som det ska innehålla de bästa bitarna från sin föregångare.



[1] och [2] *ODT*:s spelfigurer har förmågor på så vitt skilda områden som vapen, närstrid, fysisk styrka och magisk förmåga. [3] *Colony Wars: Vengeance* kommer att vara avsevärt snabbare än sin föregångare. [4] Återigen är det visuella rejält högupplöst. [5] Fler uppdrag, fler fiender. Jobbigt.





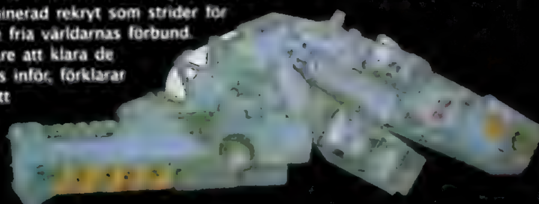
COLONY WARS: VENGEANCE

SPELTYP: SHOOT 'EM UP
SLÄPPS: NOVEMBER '98

Colony Wars, ett *Star Wars*-liknande shoot 'em up, såg ut att kunna bli ett av Psygnosis bästa spel någonsin. Spelet levde dock inte helt upp till de högt ställda förväntningarna. Det hade visserligen en fantastisk grafik, men handlingen blev utslätad i längden med uppdrag som liknade varandra lite väl mycket. PSM har pratat med Lol Scragg som producerar uppföljaren *Colony Wars: Vengeance* (arbetsnamn) och frågat honom vad man tänker göra annorlunda den här gången.

"Utmaningen har varit att göra en uppföljare som står på egna ben och samtidigt försöka ta det bästa av det första spelet och förbättra det. Vi började med att gå igenom programkoden. Vi har optimerat och skrivit om, vilket har resulterat i att spelkoden nu är snabbare än originalet. Tack vare det har vi kunnat lägga till en massa nytt. Vi har bland annat gjort om upplägget på uppdragen. De kommer nu att innehålla flera deluppdrag med olika delmål. Vi har förenklat genomgångarna före och efter uppdragen så att det ska vara lättare att komma in i spelet. Dessutom har det gått en hel del tid i *Colony Wars*-universumet, vilket innebär att man numera strider för den andra sidan i kriget."

Uppföljaren tar vid efter ett av *Colony Wars* slut. Du är en nyutexaminerad rekryt som strider för rymdflottan mot de fria världarnas förbund. Det har blivit svårare att klara de uppgifter man ställs inför, förklarar Lol. "Vi klarar nu att visa betydligt fler skepp på skärmen, vilket gör alla strider högintensiva.



Handlingen har fortätats och i och med att vi satsat mer på att presentera spelfigurerna dras man in i handlingen direkt. Spelaren kan nu uppgradera sitt skepp och välja bland ett större antal skepp om de finns tillgängliga. Det finns betydligt fler vapen att använda, nya specialeffekter och nya AI-rutiner. Det finns nya FMV-sekvenser, helt nyskriven spelmusik och en mer genomarbetad grafik. Allt detta gör att *Colony Wars: Vengeance* kommer att kännas ännu mer filmiskt än sin föregångare."

Låt oss hoppas att *Vengeance* klarar att leva upp till de höga förväntningarna och inte blir den relativa besvikelse som det första spelet var.

PSYBADEK

SPELTYP ARKAD-ACTION

SLÄPPS: NOVEMBER '98

Folket på Psygnosis har pratat om *Psybadek* ett bra tag nu. Av olika anledningar har det blivit fördröjt gång efter annan, men det är å andra sidan en av de friheter man kan ta sig om man är en stor spelutvecklare som Psygnosis. Det går alldeles utmärkt att fördröja släppet av ett spel så länge slutprodukten blir vad man har tänkt sig.

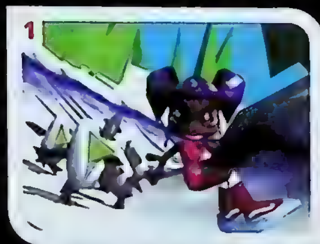
Psybadek handlar om några kul tecknade figurer som svävar runt i landskapet på sina jetsurfingbrädor. PSM har pratat med spelets producent Andy Satterthwaite för att få veta mer: "I grund och botten är det ett kombinerat racing- och plattformsspel med tecknade figurer på jetsurfingbrädor. Man kan välja mellan att spela som Xako eller Mia och sväva, tävla, hoppa och stunta sig genom fyra olika världar för att rädda några vänner som har blivit kidnappade och förvandlade till styggingar av den onde Krakken."

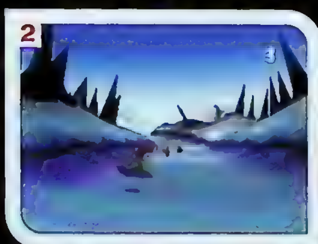
Det finns över 40 olika nivåer som kan delas upp i tävlingsnivåer, stuntnivåer, bossnivåer, problemnivåer och bonusnivåer. De flesta nivåer är en blandning av banor och öppna områden, vilket gör att det går att träna på både tävlings- och stunttekniker.

Att bli bra på stuntteknikerna är ett av spelets viktigare delmål. Andy säger: "När man besegrar en boss får det till resultat att man lyckats rädda en vän. Allteftersom varje ny vän blir räddad får man en ny Dek, som gör det möjligt att utföra en ny sorts stuntteknik. Varje stunt alstrar så mycket energi i *Psybadek*-världen att chockvågor av energi skickas ut som kan döda fienderna i spelet. Ju bättre spelaren bemästrar brädan desto fler stunt går att genomföra, vilket i sin tur gör att man kan hitta fler kraftpaket och gömda ställen som man inte kommer åt som nybörjare. Med tillräcklig träning kan man till och med lyckas ta sig in i någon av bonusnivåerna."

Psybatek verkar kunna bli en av de intressantare av Psygnosis nya titlar. Den som lever får se om det till och med lyckas matcha *Wipeout 2097*. Miljömässigt verkar det definitivt kunna bli så.







[1] *Psybadek* har en mängd kul tecknade figurer. Hur många PlayStation-figurer har du exempelvis sett som har lila stövlar som går en bra bit över knähöjd. [2] Det hela går ut på att du ska lyckas sväva dig igenom landskapet och rädda dina vänner. [3] Det finns 40 nivåer att sväva igenom. [4] Vissa ställen är enbart till för underhållning.





■ UTGIVARE:	Acclaim	■ DISTRIBUTÖR:	Bonnier
■ UTVECKLARE:	Probe	■ SPELTYP:	Actionäventyr

Batman & Robin

Heliga lukrativa filmlicenser! Så släpper Acclaim *Batman & Robin* till slut, och det har fler sidor än läderlappsbältet!

[1] Batman dyker upp för att hejda Mr Freeze' juvelkupp. [2] Mr Freeze gillar inte tilltaget. Dags att sparka stjärt!





Att få utveckla ett filmbaserat spel måste väcka blandade känslor hos spelföretagen: å ena sidan finns potentialen för höga försäljningssiffror; å andra sidan klagar horder av filmfans över att spelet inte alls är som filmen. Med *Die Hard*- och *Alien*-trilogierna lyckades Probe med konststycket att tillfredsställa både sig själva och spelarna på ett skickligt sätt. Men hur blir det med *Batman & Robin*?

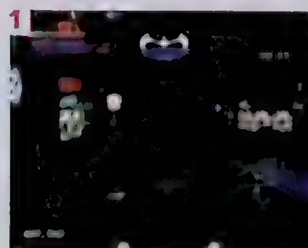
Istället för att producera ett actionäventyr sett ur tredje person eller ett beat 'em up, har man gjort både och, samt lagt till en bilåkardel och diverse andra genrer. Det finns också en klocka med realtid som tickar spelet igenom, och den delar in spelet i tre separata nätter. Om du inte nitat Mr Freeze, Poison Ivy och Bane innan tiden runnit ut, är det hej och ivej med Mörkrets Riddare.

Givetvis är det att sätta dit skurkarna som är det svåra. Detta gör man på samma sätt som Batman skulle ha gjort – genom att köra omkring i batmobilen och leta efter fulingar, brottsplatser eller hemliga gömställen, och sedan återvända till sin grotta för att analysera ledtrådarna. Dessa dyker upp i flera former. Till exempel, i början av spelet har man redan två halvor av en affisch i batdatorns minne. Genom att manipulera dessa halvor får du reda på att Mr Freeze tänker råna Gothams museum. Mot batmobilen...

På många sätt är *Batman & Robin* därför en blandning av *Resident Evil*, *Tomb Raider* och *Fighting Force*. Vid sidan av snokandet, finns här bovar att fajtas med (gränssnittet för slagsmål är enormt) och fientliga fordon att köra ikapp med och skjuta på. Man verkar ha satsat på att få med så många element från filmen som möjligt – man kan till och med skifta mellan de tre hjältarna för att använda olika egenskaper, rörelser och prylar.

Det verkar hända en hel del i spelet, och här finns mycket för spelaren att sätta tänderna i. Visuellt är det atmosfäriskt, med hotfulla gotiska byggnader och skuggiga interiörer. Det enda vi oroar oss för är risken att spelutvecklarna försökt täcka in så många genrer, att ingen av dem kommer att bli speciellt bra. Å andra sidan, om *Batman & Robin* lyckas kombinera *Resident Evils* tillfredsställande pussel med ett beat 'em ups råös, kan det bli ett av årets spel... Men kan man spela som Alicia Silverstone iförd skoluniform?







[1] Gotham är fullt av brottslingar. [2] Du råkar ofta köra över många av dem.

golden goal

70 landslag och 1750 riktiga spelare.

Det här kan bli det mest detaljerade fotbollsspelet till PlayStation.



[1] Man ser vilka spelare som är på planen, i alla fall de engelska. [2] Det här borde bli jämt. [3] Det här är Ronaldo. Han är snabb, väldigt snabb. [4] En skräll är på gång. [5] Liverpool-målvakten David Seaman i aktion.









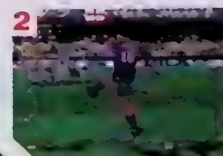


Månadens CD innehåller en förhandsvisning av *Golden Goal*. Den är ganska medryckande med Ocean Colour Scenes *One Hundred Mile High City* ringandes i öronen. Håll utkik efter en spelbar demoversion de närmaste månaderna.

Golden Goal är det officiella spelet med det engelska landslaget och producenten Dan Houser hävdar att man känner igen spelarna på planen. "Samtliga av de engelska landslagsmännens ansikten har införlivats i spelet. Vi har använt oss av foton från tidningen *World Soccer* och lyckats fånga spelarnas karakteristiska drag". Paul Scholes känner man lätt igen på hans yviga kalufs. Andra spelare kan man känna igen på gester. Houser förklarar: "Saker som hudfärg, frisyrer och hårfärg är noggrant återgivna, men störst arbete lade vi ner på personligheten. En spelare som Bulgariens Stoichkov skulle vara orealistisk med ett leende på läpparna, i vårt spel har han den för honom så karakteristiska och lite buttra uppsynen. Man kan urskilja hans frustration när han får ett domslut mot sig."

> Paul Scholes känner man lätt igen på hans yviga kalufs. Andra spelare kan man känna igen på gester.



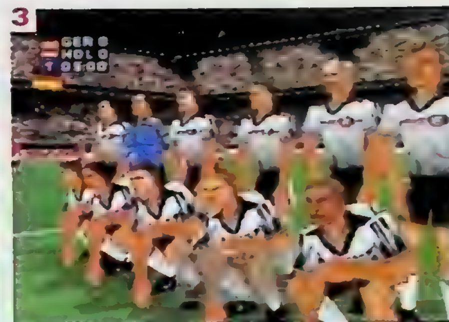


[1] En av de sex kameravinklarna. [2] Spanien åker ut i kvartsfinalen... eller?

[1] Nu gäller det att få till en kvittering och nå straffläggning. [2] Det brasilianska landslaget är förmodligen bäst i världen. [3] Tyskland genomgår en generationsväxling, det kan innebära problem. [4] Man styr siktet själv. [5] Uppgjort? [6] Det finns över sjuttio landslag att välja mellan.









Den förmodligen största skillnaden mellan *Golden Goal* och andra fotbollsspel till PlayStation är skotten. Z-AXIS har utvecklat en ny teknik.





Faktan är pinfärsk. Z-AXIS har till och med kontaktat de olika fotbollsförbunden runt om i världen för att ta reda på de senaste förändringarna inför VM. "Vår målsättning rent utseendemässigt var att göra Jorge Campos målvaktströja lika skrikig och ful som i verkligheten", erkänner Houser. "Allt annat var bara utfyllnad".

Golden Goal är inte lika snyggt som *FIFA '98*, polygonerna är inte lika runda och spelet ser mer ut som *ISS Pro*.

Den förmodligen största skillnaden mellan *Golden Goal* och andra fotbollsspel till PlayStation är skotten. Z-AXIS har utvecklat en ny teknik. "Vårt spel är det första som låter spelaren själv sikta var han ska skjuta". "Givetvis påverkas exaktheten av spelarens förmåga, Sherer är betydligt mer träffsäker än Gary Nevill. Däremot kan man inte ändra skottets riktning efter att man skjutit, det går ju inte i verkligheten så varför skulle det gå i ett TV-spel? Vi har eftersträvat en känsla av att man själv befinner sig på planen och agerar utifrån sitt eget kunnande".

Den uppdaterade statistiken kommer säkert att glädja många. Varje trupp består av 25 riktiga spelare och det finns totalt 70 länder. Totalt finns det alltså 1750 spelare och dessa har betygsatts i 16 kategorier, exempelvis snabbhet, skott och teknik. Dessutom finns det några klassiska lag gömda. Vad sägs om att spela med Englands landslag från 1966 eller Brasiliens från 1970?

Det som kommer att avgöra *Golden Goals* öde blir förmodligen den nya skottekniken och resultatet av arbetet med *FIFA World Cup '98*. Nästa månad kan ni bilda er egen uppfattning.









[1] Bulgariens Letchkov är inte särskilt svår att känna igen. Vissa blir flintskalliga tidigt. [2] Man kan markera den spelare man vill ska ha bollen. [3] Han filmade säkert...

COLIN MCRAE RALLY

Codemasters har skaffat sig rutin, men klarar de av att upprepa succén med *TOCA*?







[1] De grekiska vägarna är dammiga. [2] Det är ganska svårt att ta kurvorna perfekt... [3]...det är lätt hänt att man svänger för mycket. [4] Colin McRae. [5] Colins Subaru är en av bilarna i spelet.





Codemasters hade ett lyckat år i fjol. Efter att ha ägnat sig åt det tecknade och skämtsamma *Micro Machines* bytte man helt stil och producerade *TOCA Touring Car Championship*, ett av de bästa och mest realistiska racingspel som gjorts till PlayStation. Nu har foretaget plockat motorn ur *TOCA* och satt den i ett nytt spel, sponsrat av den engelske rallystjärnan Colin McRae.

Precis som med *TOCA* har stort arbete lagts ner på att skapa ett så exakt spel som möjligt. Till att börja med har de åtta bilarna blivit scannade från modeller för att se realistiska ut. Vi kan lugnt konstatera att man lyckats. Det är bara att välja och vraka bland McRaes Subaru Impreza 555, Renault Megane, Ford Escort WRC och Mitsubishi Lancer E4.

Vidare verkar Codemasters varit måna om att skapa djup i banorna. Allt som allt finns det 48 banor utspridda på åtta platser runt om i världen, några exempel är England, Sverige, Nya Zeeland, Indonesien och Korsika. Själva banorna är fiktiva, men terräng och väderförhållanden stämmer väl overens med de verkliga

> Det är bara att välja och vraka bland McRaes Subaru Impreza 555, Renault Megane, Ford Escort WRC och Mitsubishi Lancer E4.



■ UTGIVARE:	Codemasters	■ DISTRIBUTÖR:	Bonnier
■ UTVECKLARE:	Codemasters	■ SPELTYP:	Rally

För att tvinga spelaren att prestera sitt yttersta har Codemasters lagt in en del riktigt leriga partier [1, 2] och tighta kurvor [3, 4]. Som tur är får man hjälp av en kartläsare.











förhållandena.

Banorna på Nya Zeeland går på leriga landsvägar medan de svenska är isiga och bergiga. De olika underlagen påverkar körningen och det krävs att man är en skicklig allround-förare för att man skall lyckas vinna hela cupen. En liten hjälp på vägen är att man kan byta däck samt utföra diverse justeringar så att bilen anpassas till det aktuella underlaget.

Det kanske viktigaste inslaget i ett racingspel är körkänslan. I *Colin McRae* tävlar man snarare mot klockan än mot andra bilar på vägen, det är därför viktigt att man har full kontroll över händelserna. Av den demo vi spelat att döma borde ingen bli besviken i detta avseende. Bilarna är tyngre än i något annat racingspel, men styrningen känns fortfarande lätt och smidig. Att de kränger och sladdar är helt naturligt och definitivt inget problem. Det gör faktiskt att man på sätt och vis blir mer engagerad i *McRae* än vad man blev i *TOCA*.

En annan sak som imponerade på oss var spelets smidiga bilduppdatering. Trots att man trycker gasen i botten känns hela körningen flytande.

Det finns en mängd olika saker som gör *Colin McRae Rally* till ett intressant spel. En är kartläsaren som, precis som i *Sega Rally*, talar om hur nästa kurva ska tas. En annan är rallyskolan för de spelare som inte riktigt litar på sina förkunskaper. Vidare är bilarna ganska ömtåliga och det är

Bilarna är tyngre än i något annat racingspel, men styrningen känns fortfarande lätt och smidig.

omöjligt att undvika att någon gång totalkvadda sin splitter nya Renault eller Golf. Men främst av allt är det kombinationen av realism och känsla som gör att vi tror på *Colin McRae*. Kan det rent av utmana V-Rally?









[1] En skogsbana i England. [2] Snön gör att bilen sladdar och kränger [3] och då gäller det att man har koll på händelserna.

Forsaken

Har du någonsin undrat vart alla robotarna tar vägen efter inspelningen av en science-fiction-film? Tillbaka till rekvisitalagret förstås, de finns ju inte på riktigt. Men å andra sidan finns inte PlayStation-världar heller på riktigt. Välkommen till den fantastiska världen i *Forsaken* där robotar bestämmer.



[1] Tunnlarna ser fantastiska ut, men är ändå kalla och bittra, [2] vilket gör det lättare att se dina fiender. [3] En förbannad minitank till vänster och ett fallande stenblock på väg mot dig till höger. Vad ska en stackars plundrare ta sig till?

Själva temat är välbekant. Utvecklingen, såsom växande människoöron på möss, har gått för långt – och fel. Manipulation av levande organismer. Okontrollerbar fusion. Världen i spillror. Vad gör du? Springer omkring och gråter? Springer runt och gråter samtidigt som du smutsar ner dig? Eller tar du och spänner fast dig på en anti-gravitations-Pioncykel och slåss mot robotar för att tjäna ihop en slant? Vad tror du... *Forsaken* är i grunden ett shoot 'em up i första person med problemlösningsmoment. Precis som *Descent* erbjuder spelet 360 graders rörelse och, självklart, en hel del skjutande.

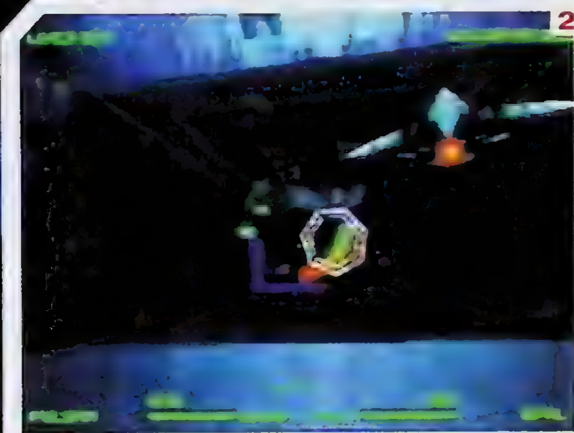
> Forsaken erbjuder 360 graders rörelsefrihet och, självklart, en hel del skjutande.

Du spelar en gatsopare som drar genom övergivna bostadskomplex på sin svävande motorcykel. Du plundrar och försöker samtidigt avvärja attacker (eller uppmuntra dem) från robotar och andra mänskliga plundrare. Detta pågår i läckert renderade tunnlar, som, oavsett om de befinner sig under jord eller i rymdstationer, är proppade med snygga texturer, detaljer och ljuseffekter. Dessa bidrar till en atmosfär som är såväl häpnadsväckande som klaustrofobisk. Det första man gör när man börjar spela är att försöka få kontroll över de obegränsade rörelsemöjligheterna,

■ UTGIVARE:	Acclaim	■ DISTRIBUTÖR:	Bonnier
■ UTVECKLARE:	Probe	■ SPELTYP:	Shoot 'em up


6


1


2


5


3


4

[1] När skurkarna börjar skjuta för fullt är det ljuseffekterna som tar överhanden. [2] Sexhörningen i bakgrunden är en portal, den bevingade saken vill skjuta dig i stycken. [3] Kracka! Där rök en! [4-6] Tidiga skisser visar hur de olika nivåerna kommer se ut.

ett litet äventyr i sig. Övning ger färdighet, och efter ett tag börjar man få kontroll över den ryckiga styrningen, varpå man kan börja flyga, leta och slåss utan problem.

I ditt sökande efter godsaker och ära består de flesta av dina fiender av olika sorters mekanoider. Från minitanks och små missiler till läskiga "squat drones" som ser ut att ha vandrat in från Douglas Rumbulls obskyra 70-tals-science-fiction *Silent Running*. Men fastän de är vackra att titta på kan man inte riktigt undgå att tro att de fått stryk av någon elak manga-robot. De sluga små robotarna verkar tveka innan de börjar jaga dig längs de smala korridorerna, som om de visste att de skulle hamna mitt i ditt sikte. Deras undanmanövrer är minst lika imponerande, såväl som deras förmåga att försöka fly när de är för skadade.



Det är en del problemlösning - om man nu kan kalla första banans uppdrag att skjuta sönder alla robotar en särskilt intelligent lösning. Allting, som att öppna dörrar eller dra i spakar, sköts genom att skjuta på dem vilket inte bidrar till en särskilt realistisk känsla.

Det finns en drös power-ups som inkluderar ett skott som framkallar en ljuslila ark och en målsökande missil som letar upp skurkarna och exploderar efter att ha åkt in i avgasröret. Dessa, tillsammans med sköldar, reperations-kit och andra vanliga power-ups fås för det mesta efter en strid. Dina fienderobotar skjuter med en liknande uppsättning eldkraft. Även om du varnas när en fientlig missil är på ingående så hinner man sällan ens vända sig om innan man får en fet klump exploderande stål i ansiktet.

Fiendernas undanmanövrer är väldigt imponerande, såväl som deras förmåga att försöka fly när de är för skadade.

Medan ett drum 'n' bass-soundtrack, möjlighet att slåss mot vänner och en del grafisk polering, som inte gjorts i min version, kanske skulle behövas så imponeras man ändå av de mjuka rörelserna i alla vinklar. Efter en del koncentrerat spelande börjar man leva sig in i spelet, men om kan kunde se mer än ett sikte hela tiden kanske spelet skulle kännas lite verkligare.

Huruvida bra rörelser och grafik är tillräckligt för att *Forsaken* ska nå de stora spelhöjderna får tiden utvisa.




1


2

[1] Andra nivån - rymdstationen. Nu finns ingen återvända. [2] Inte ens Alfred E Neuman beväpnad med häftpistol skulle missa på det här avståndet.

UTGIVARE:	Activision	DISTRIBUTÖR:	Egmont
UTVECKLARE:	Luxoflux	SPELTYP:	Shoot 'em up

Vigilante 8

Sjuttiotalet - en tid man minns för disco, Staffan Westerberg och bilägare som krigade mot varandra med missiler. Åtminstone enligt Activision...

Är det bara jag eller börjar namnen på vissa spelgenrer bli mer än löjligt långa? Vad sägs om en sorts spel vi får kalla "3D-arena-bil-strid-spel"? Den sortens spel har precis börjat komma fram i ljuset. Tidigare har den tillgängliga tekniken helt enkelt inte klarat av att hantera den rent visuella anstrangning det innebär att visa upp bilar i 3D som dessutom ska åka runt och demolera varandra. Twisted Metal-serien visade en gång för alla att PlayStation har de muskler som krävs. Nu kommer *Vigilante 8* från Activision och försöker höja ribban upp i taket.

Vigilante 8 utspelar sig i ett alternativt 1975 där olika terroristgäng åker runt i sydvästra USA och gör det de gör bäst-livet surt för andra stackare. Det går att välja ett av 12 kraftfulla fordon. Dessa är en salig blandning av jeepar, lastbilar, lastvagnar, husbilar, ni fattar... När man väl valt fordon är det dags att börja slåss mot ett otal motståndare. Det finns 12 olika arenor placerade i så olika miljöer som oljefalt, bondgårdar, stuntbanor och skidorter. Varje arena är bokstavligt talat sprängfylld med saker man kan ha sonder och utnyttja mot den lede fi. Forutom att köra in i saker och spranga dem i luften kan man exempelvis spränga loss bitar av byggnader och hoppas att de träffar motståndare där det gör ont.

Vapensortimentet går inte heller av for hackor. Det finns målsokande missiler, minor, raketer, bazookas och mycket mer. Allt ligger och skräpar overallt på banan och väntar på att du ska plocka upp det och utnyttja det mot narmaste intet ont anande lastbil. Vi har spelat en en-nivås demo av det här spelet och hade mäkta skoj när vi följde efter en husbil som vi sprängde loss dörrarna på. Hjärndött, men underhållande.

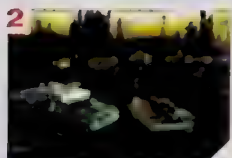
Självklart kommer många att kritisera det här spelets brist på djup, men tyvärr har alla som spelar inte alltid tid att sätta sig ner i flera timmar och tränga in i *Resident Evil*. Ibland vill man bara ha en snabb adrenalinkick och *Vigilante 8* ser ut att kunna vara just precis det. Spelet flyter fint aven när skärmen är full av explosioner och spelkontrollen kanns stadig och tung på ett sätt som påminner om Dukes of Hazard. Om nivåerna blir varierade och det går att interagera med miljön tillräckligt mycket kan det här spelet komma att slå det mesta i den här skojiga lilla genren.





[1] Med målsökningssystemet hittar du tänkbara offer.
[2] "Satan, där rök all min försäkringsbonus." Tre bilar som krockar och klättrar upp på varandra är inte helt ovanligt.







[1] De flesta vapen orsakar mäktiga explosioner. [2] Oavgjort. [3] "Här kan du inte parkera."

■ UTGIVARE:	Mindscape	■ DISTRIBUTÖR:	Wendros
■ UTVECKLARE:	Supersonic Software	■ SPELTYP:	Racing

Circuit Breakers

Fyra människor i en soffa, svettiga och fnittrande som ett gäng sinnessjuka häxor... Nej, de tittar inte på Drew Barrymore, **de spelar *Circuit Breakers*.**

En skärm fylld med fetkraschande bilar längs en slingrande bana brukar i vanliga fall betyda *Micro Machines* – och *Circuit Breakers* förtjänar jämförelsen med råge. Alltför ofta dyker det upp spel ur mängden som helt enkelt måste spelas i grupp. *Worms* är ett exempel och *Circuit Breakers* är på väg att bli ytterligare en källa till okontrollerat skratt, svängande stolar och drösar med svordomar.

Trots likheten med *Micro Machines V3* i själva spelidén ligger *Circuit Breakers* några steg längre fram vad det gäller grafiken. Bilarna är mycket större med fler detaljer och de varierande banorna är stöpta i läcker textur med smakfulla ljuseffekter. Kameran följer banan ovanifrån medan snabba hundkojor, transamer och långa, spetsiga dragsters satsar allt för att preja ut sina motståndare från skärmen, eller helt enkelt utför en klippa för lite smaskiga explosioner. Detta sorts spelande är ett måste. Om harmoniska racerspel på släta Formel 1-banor är vad du letar efter bör du akta dig för *Circuit Breakers*, men om du gillar att utsätta bilar för groteska skador och samtidigt hålla dig själv oskadd, så bör du köpa upp dig på ett par bilhandskar redan nu.

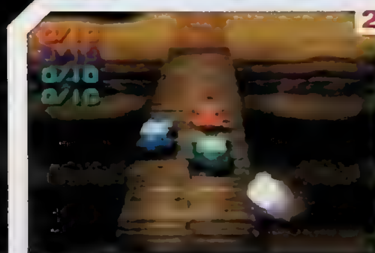
Som man kanske kan gissa, är banorna nerskräpade med diverse power-ups av varierande effektgrad, och om man ska vara petig är användningsområdena för en del rätt tvetydiga (speciellt jättebilen och clown-stylthjulen), eftersom inforskaffandet av dessa prylar ofta leder till din egen spektakulära död när du tappar kontrollen över bilens nya förmågor. Effektiva vapen skulle vara en mer välkommen finess.

Förutom detta så har de våldsamma händelserna en jämn puls och inlärningen sker smidigt. Man kan börja med en enkel rund bana för att sedan avancera till nivåer med mer kurvor och backar. Alla de förväntade miljöerna såsom städer, is och vatten-broar finns, såväl som några komiska ökenbanor. Allt detta till ljudet av röjig technomusik som låter som en krock mellan Orbital och en påse med nycklar.

Trots att singelspelet är helt okej, når man där helt enkelt inte upp till samma härliga entusiasm. Spelet borde levereras med en Multi Tap och ett gäng kompisar. Det är inte *Gran Turismo*, men *Circuit Breakers* är väl vart pengarna.





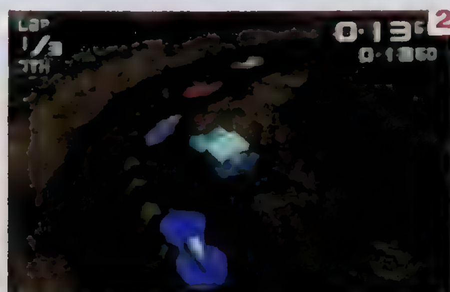


[1] För mycket kikande på de vackra miljöerna slutar lätt i rykande metallskrot. [2] Missbedöm inte kanten på bron.



Bilarna i Circuit Breakers är intressanta och originella. Och extremt lättmanövrerade.





[1] För att ta täten är alla medel tillåtna. [2] Sist igen... men det är bara att ta nya tag och trängas vidare.

WORLD LEAGUE SOCCER '98

Det ser ut att bli fjärde gången gillt för Silicon Dreams.

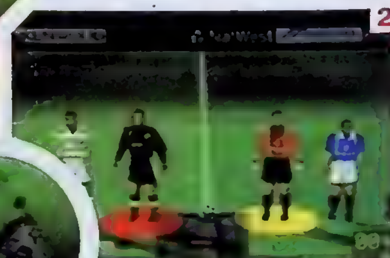
Det råder ingen större tvekan om vilken typ av spel som är hetast just nu, speltillverkarna fullkomligen bombarderar oss med fotbollsspel lagom till VM i Frankrike i sommar. Det faktum att Silicon Dreams redan släppt tre fotbollstitlar till PlayStation hindrar inte företaget från ett fjärde försök. Först kom *Fever Pitch*, det följdes av skapliga *Olympic Soccer* och *Soccer '97*. De två sistnämnda var i princip samma spel, den största skillnaden var att man i förra årets upplaga struntade i OS-licensen. *Soccer '97* kunde inte riktigt konkurrera med grafiken i *ISS Pro* och *Actua Soccer*, men det var snabbt och innehöll bra spelkänsla. Med *WLS* har Silicon Dreams tagit in på det grafiska försprånget hos speltillverkare som exempelvis Konami. Polygonerna är inte lika kantiga som i *ISS Pro* och även om spelarna inte är särskilt detaljerade känns de i alla fall smidiga. Les Ferdinand från Tottenham Hotspur har stått modell för utespelarnas motion capture och han har även bidragit till en del av målvakternas rörelser. De ingripanden som krävde mer akrobatiska färdigheter fick dock en lokal målvakt stå för. Les Ferdinand har trots allt redan nog med skadebekymmer som det är.

Med *WLS* har Silicon Dreams tagit in på det grafiska försprånget hos speltillverkare som exempelvis Konami.

Designerna på Silicon Dreams har fått större erfarenhet av PlayStation-grafik och Rob Palfreman förklarar: "I *World League Soccer* användes ett nytt skelett som kan tillgodogöra sig en stor mängd motion capture och det gör att spelarnas upplösning blir högre. Den nya strukturen möjliggör finesser som muskler och ansiktsdrag". Och visst, så här långt i utvecklingen är spelet väldigt smidigt.

En annan imponerande aspekt på det här stadiet är bollens



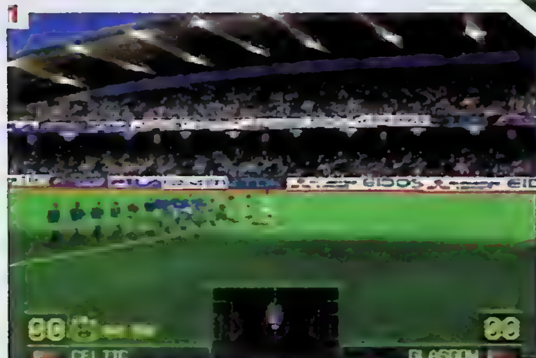


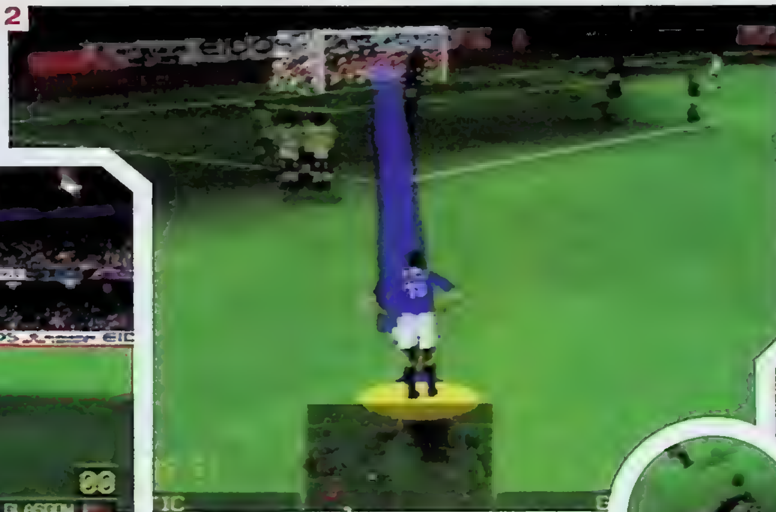




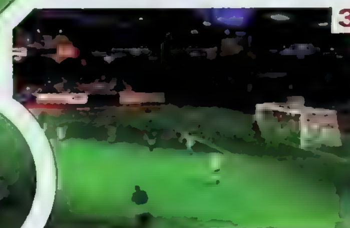
[1] Innan matcherna får man se hur spelarna värmer upp. [2] Glasgow Rangers heter bara Glasgow. Hur som helst kan man ändra namnen själv. [3] Straffarna läggs ur första persons perspektiv. [4] Ni förstår säkert.

[1] Många av arenorna i *WLS* finns på riktigt. [2] Man justerar frisparkar med knapparna på handkontrollens framsida. [3] Precis som vanligt finns det flera olika vinklar och perspektiv. [4] Precis som på TV. [5] Vädret... [6] ...och statistik.



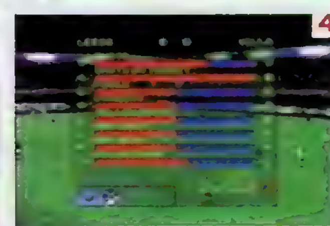












rörelser. När en spelare har kontroll över bollen rör den sig alltid några decimeter framför fötterna på honom. Det kanske inte låter särskilt revolutionerande, men faktum är att det finns alldeles för många spel där bollen sitter klistrad vid fötterna trots att man springer i full fart.

Det finns totalt 190 riktiga klubblag från ligor som den engelska, italienska, franska, spanska, tyska, holländska, skotska, nordamerikanska och japanska. Hittills finns det inga riktiga spelare, men det är möjligt att det kommer att bli ändring på det.

Peter Brackley och Ray Wilkins från TV-programmet *Football Italia* står för kommentarerna och det låter mycket bättre än när Alan Green satt i kommentatorhytten (inte för att det var något större fel på hans insats, men den förvaltades dåligt i *Soccer '97*).

Trots några utseendemässiga brister (som enligt Eidos kommer att korrigeras) är grafiken fin och spelarna rör sig smidigt. Det går att vara upp till fyra personer och spelet är kompatibelt med analog handkontroll. Dessutom innehåller *WLS* sedvanliga inslag som kameravinklar, väderförhållanden och olika spelsätt. Trots hård konkurrens från både EA och BMG är det inte otänkbart att WLS går vinnande ur striden om guldmedaljen i sommar. Potentialen finns helt klart.









[1] Ray Wilkins kommenterar [2] och Les Ferdinand står motion capture-modell. [3] Silicon Dreams laguppställning.



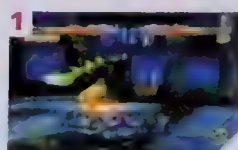
Cardinal Syn

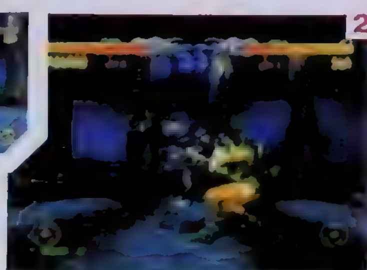
Biffiga karlar kan klä sig i läder och metall av två skäl. Antingen för att se läckra ut, eller för att slåss. Tack och lov handlar *Cardinal Syn* om det senare.

Låt oss fantisera en stund. Tänk er att beat 'em up-bussen lämnar stationen. Längst bak sitter *Tekken 2* i sin läderjacka och suger på en cigg. Unge *Bushido Blade* sitter i mitten och rycker benen av en spindel. Bredvid läraren sitter *MK Mythologies*, skolans mobboffer. Den nye killen *Cardinal Syn* kliver ombord. Var kommer han att sätta sig i denna brokiga samling?

Spelets story är förstås föredömligt tunn: kaos råder i världen (vilken värld?). En skäggprydd druid dyker upp med en bok fylld med hemligheter (vad då för hemligheter?) och får striderna mellan de olika klanerna att upphöra. Allt är lugnt för en stund, men så kolar gubben, och alla börjar fara på varandra igen. Så följer en FMV-blixt, en kvinna dyker upp, organiserar en turnering, dödar vinnaren, och sitter sedan med en sack svärd i ett torn. Nu är det dags för dig att gripa in.

> Självklart har man slängt in ett par brudar i blandningen, båda verkar handla i den lokala kinkybutiken...





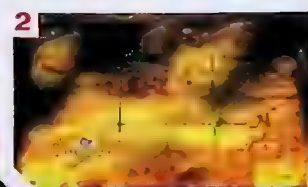
[1-2] Även stora karlar i läder-brallor ryggar tillbaka när Syn hälsar på.

Åtta medeltida figurer och två bossar befolkar spelet. Inte oväntat har dessa olika egenskaper och olika specialare. Till detta kommer en råcka fantasymiljöer och interaktiva kulisser, som lådor innehållande power-ups, saker som kan röra på sig, som kolvagnar under vars hjul du kan mangla motståndaren, och hemska gropar, spikförsedda väggar, lava och pilskjutande väggar.

I början av spelet är dina rörelser irriterande begränsade. Du kan inte hoppa över en motståndare, och sedan snurra runt och attackera, och går du så långt ut i kanten du kan komma, roterar kombatanterna automatiskt, så att de alltid står ansikte mot ansikte. Dock är det här en alphaversion, så det finns hopp om att dessa problem åtgärdas.

Duellanterna finns i alla









[1] *Cardinal Syns* miljöer är detaljerade, men knappast flashiga. [2] Den enkla kartan visar ens segrar. [3] Vikten av Mongoros läderkalsingars visar sig vara dödlig. [4] En trollkarl och hans magiska bok. Joe Labero?

■ UTGIVARE: SCEE ■ DISTRIBUTÖR: Egmont

■ UTVECKLARE: Kronos ■ SPELTYP: Beat 'em up

[1] Finkster hänger sig åt fotfetischism... [2] ...innan han hivas iväg genom rummet. [3] Skär och stick-fajting. [4] Syn; lika vacker som dödlig. [5] Hecklar, den löjliga medeltidspellejönsen. [6] Hecklars revir - ett grällt, roterande rum.

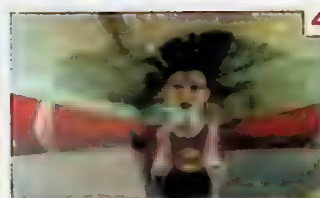
1



2

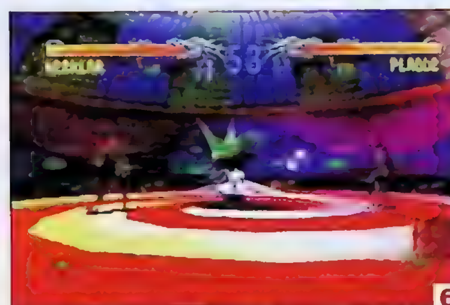


4

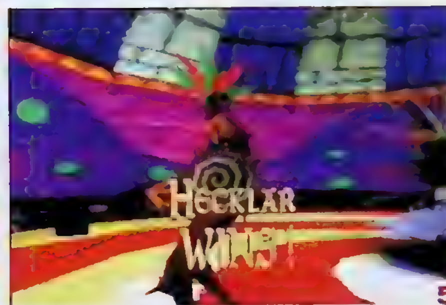


3





6



5

Cardinal Syn ser ut att kunna erbjuda feta blåmärken, blodkaskader och bleka figurer i kortbyxor.

storlekar - från den tillgjorde narren Hecklar (som påminner om en annan Harlekinfigur till PlayStation) till McKrieg, en hårig jätte. Självklart har man slängt in ett par brudar i blandningen, båda verkar handla i den lokala kinkybutiken, och här finns även en ganska obehaglig typ som heter Plague, och som har lagt sig till med en fånig gångart. Med andra ord, inte den mest hotfulla grupp fulingar till ett PlayStationspel.

Alla kombatanterna är beväpnade – med yxor, svärd, spjut och... en pinne med bjällror på (gissa vems). Som vanligt kan killen med yxan orsaka stor skada, men han är långsam, medan kvinnorna är smidiga, men svagare. De överdimensionerade känns tunga, och att slå ihop dem med varandra, eller dunka in dem i en stenvägg känns tillfredsställande.

Du förflyttar dig genom spelet med hjälp av en karta som representerar varje krigares territorium. Besegra en fiende två gånger, och du går vidare – inga överraskningar där. Faktum är att överraskningar är något *Cardinal Syn* saknar – det vill säga, bortsett från Mongoros specialare: det är ju inte varje dag du ser en ung kvinna däcka när en gentleman fjärtar på henne. Bortsett från detta finns här inte mycket vi inte sett förut. De interaktiva bakgrunderna är ett intressant koncept, men det vore kul om ens datorstyrda motståndare sprang efter power-ups han med. Själva spelandet borde också finjusteras – som det är nu, kan man varva spelet med enbart tre rörelser.

Cardinal Syn ser ut att kunna erbjuda feta blåmärken, blodkaskader och bleka figurer i kortbyxor. Tyvärr räcker inte detta för att göra ett bra spel. *Cardinal Syn* måste allt slipa yxan, för *Tekken 3* är på väg.



1



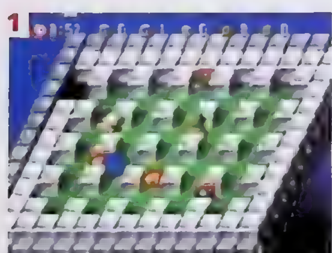
2



[1] Grabbarna står öga mot öga, redo att slåss. Men McKrieg är inte beredd på...
[2] ...Mongoros byxbaksprängande specialare.



Tick, tack, tick... boom! Välkända Hudson har baserat ett helt spel på dessa ord.






[1] Det är inga problem att ta sig fram på den okomplicerade spelplanen. [2] Men den här är lite svårare. Det gäller att se upp för den flytande plattformen. [3] De olika märkena saktar och ökar Bombermans fart. [4] När en spelare sprängs sprids hans bonusföremål ut på spelplanen.

Hur märkligt det än kan låta, fanns det faktiskt en tid då utvecklarna inte var besatta av tredimensionella miljöer i realtid. De producerade då gladeligen tvådimensionella spel utan att få skuldkanslor och mindervärdeskomplex. Lysande exempel på att detta fungerade precis lika bra på sin tid är Hudsons *Bomberman*-serie till SNES. Spelen var så beroendeframkallande att det nästan var sjukligt och det är inte otänkbart att det finns oroliga föräldrar som skulle kräva att de bannlystes om de släpptes på nytt. Om så är fallet återstår att se, det har nämligen återigen blivit dags att plocka fram dynamiten.

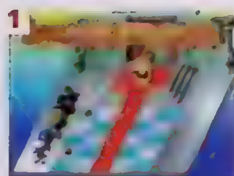
Reglerna är väldigt enkla. Man spelar som en liten figur som vandrar omkring i ett tvådimensionellt landskap och släpper bomber. Dessa har en stubin som räcker i tre sekunder, vilket gör att man hinner undan innan de exploderar. Runt omkring en finns det två sorters block,



sprängbara och icke sprängbara. Om man spränger ett block dyker det ofta upp olika bonusföremål.

De tidigare spelen i serien innehöll två olika spelsätt; normalt och strid. *Bomberman World* erbjuder båda två, men innehåller dessutom nyheten utmaning. Det är dock kampsättet som är det populäraste. Då spelar man mot upp till fyra andra bomberman och den som överlever de andra vinner. För att lyckas med detta gäller det att man har en bra

Precis som i *Bust A Move 2* finns det dussintals av olika strategier att bemästra vid sidan av det enkla upplägget.




[1] Kamperna går till bäst av fem. [2] Spelet innehåller massor av gulliga bombermän och bomberflickor.

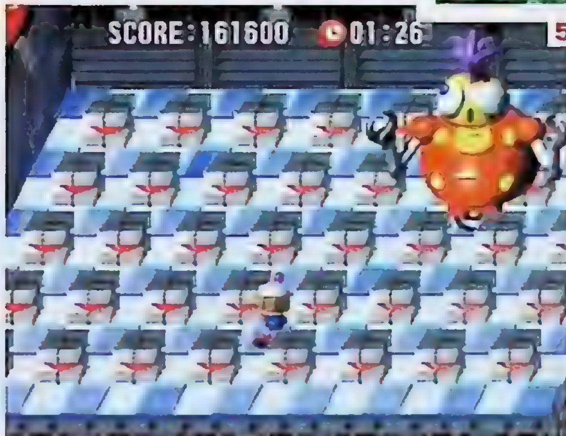
■ UTGIVARE:	SCEE	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Hudson	■ SPELTYP:	Pussel

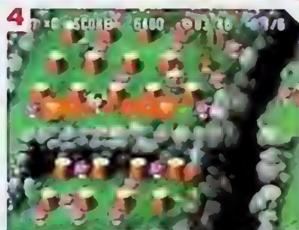
[1] När man spelar normalt väntar en boss i slutet av varje värld. Den här sitter på en svävande citron. [2] Man har tre sekunder på sig att hinna undan innan bomben exploderar. [3-4] Grafiken är den största skillnaden jämfört med de tidigare spelen. [5] Hmm... Bomberman har inte särskilt många kompisar.

1


2


3


5


4


strategi, är tillräckligt fräck och samlar många bonusföremål. Precis som i *Bust A Move 2* finns det dussintals av olika strategier att bemästra vid sidan av det enkla upplägget. Om man vill lära sig samtliga måste man ägna en hel del tid åt spelet.

Nog om de tidigare spelen. Är PlayStation-versionen värd att satsa på? *Bomberman World* innehåller ungefär samma bonusföremål som sina föregångare, men vissa har ersatts med nya. Den mest uppenbara skillnaden är grafiken. Hudson har uppdaterat hela det grafiska upplagget och övergivit det tidigare 2D-systemet. Detta gör att spelet inte bara är snyggare, känslan blir en helt annan när man får ett större område att röra sig på.

Om man är ensam kan man spela antingen normalt eller anta en utmaning. Det normala spelsättet är ungefär som ett plattformsspel, man ska ta sig igenom fem olika världar (innehållande flera banor), spränga fiender och samla kristaller. När man funnit alla kristaller på en bana får man gå vidare till nästa. Varje värld avslutas med en svårsprangd boss. Utmaningen påminner om det normala spelsättet. Man ska klara så många banor som möjligt med ett enda liv och under tidspress.

Grafiken är söt och allt som gjorde de tidigare spelen så bra finns kvar.

Det finns nog många som varmt välkomnar *Bomberman World*, men det är svårt att avgöra hur pass bra spelet egentligen kommer att bli. Grafiken är söt och allt som gjorde de tidigare spelen så bra finns kvar. Vad som hindrar oss från att redan nu lovprisa titeln är faktumet att TV-spelen har utvecklats, konceptet kanske inte längre håller. Vi kan inte göra annat än att vänta



HUR MAN SPRÄNGER



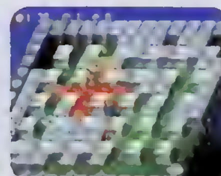
[1] Den rosa bombflickan har fått syn på ett bonusföremål, men hon ser inte den blåa killen som gömmer sig bakom hörnet... ett dödligt misstag.



[2] Hon är hopplöst fast i den sluge blåa bombermannens fälla. Han smyger upp i återvändsgränden...



[3] ...trycker på den runda knappen och släpper en bomb.



[4] Boom! Hon exploderar och den blåa bombermannen ler ett hånflin.

TÄVLING VINN GRAN TURISMO

Att *Gran Turismo* är störst och bäst har väl ingen kunnat undgå. Nu har du chansen att vinna det fantastiska spelet tillsammans med en Dual Shock-handkontroll. Allt du behöver göra är att svara rätt på några frågor om Sonys spel.

Två lyckliga förstapristagare får både spelet och handkontrollen och ytterligare tre vinnare belönas med varsitt spel.



Vilken av följande bilar finns INTE med i *Gran Turismo*?

1 – Chevrolet Camaro

2 – Dodge Viper

3 – Volvo Amazon

När du tror dig kunna svaret på frågan ovan, ringer du till PlayStation-Magasinets tävlingslinje på

0712 - 110 50

(4:55 kr/min) Svarar du rätt får du då ytterligare tre spelfrågor och svarar du rätt även på dem, har du chans att vinna. Lycka till!

Samtalet kostar 4.55 kr/min. Flow Interactive, Box 3243, 103 64 Stockholm, tel 08 - 587 191 00.

Brev

Brev, Svenska PlayStation-Magasinet Atlantic Förlags AB, Box 12550, 102 29 Stockholm.

Först och främst vill jag tacka för en superbra tidning.
❶ Kommer det en uppföljare till *Castlevania: Symphony of the Night* och när kommer spelet till Sverige?
❷ Vilket spel är bäst: *Player Manager* eller *Premier Manager '98*?
❸ När kommer *Resident Evil*-filmen på bio i Sverige?
❹ Kommer Electronic Arts att släppa *Elitserien* till PlayStation?
Andreas Olsson

Tack för att du gillar oss Andreas. Och du, vi gillar dig.
❶ Det finns än så länge ingen planerad uppföljare, men om vi känner Konami rätt så lär det dyka upp någonting inom den närmaste tidsrymden.
❷ Vi gillar *Premier Manager '98* lite mer än *Player Manager*.
❸ Filmen släpps i USA den 30 november. När den kommer till Sverige är ännu osäkert.
❹ Electronic Arts verkar inte ha några planer på att släppa något sådant spel, men ingenting är omöjligt.

❶ När släpps *Metal Gear Solid*?
❷ När kommer *Tomorrow Never Dies* till PlayStation?
❸ Är *Tomorrow Never Dies* på PlayStation bättre än *Goldeneye 007* på Nintendo 64?
Gonzalo

❶ Konamis kommande kioskvältare släpps i höst.
❷ Det kommer också i höst.
❸ Troligtvis inte.

❶ Ska jag satsa på att köpa en Rumble-väst till min PlayStation? Är det fränt?
❷ Jag tänkte köpa ett bilspel och jag vet inte om jag ska köpa *Gran Turismo* eller *TOCA*. Vilket spel tycker ni att jag ska köpa?
❸ Jag tycker det ska vara fler fusksidor i tidningen!
Christian Sundell

❶ Rumble-väst är asfränt så in i bomben.
❷ Lägg slantarna på *Gran Turismo*.
❸ Vi har 4-5 sidor fullproppade med tips i PlayStation-Magasinet. Räcker inte det?!

❶ Varför har ni inga RPG-sidor?
❷ Hur mycket kostar *Command & Conquer: Red Alert*?
❸ Vilket beat 'em up är bäst av *Dead or Alive* och *Tekken 3*?
❹ Kommer ni alltid att ha demoskivor med i tidningen eller kommer ni att sluta med det som Super PLAY gjorde?
❺ Hur många bitar ligger PlayStation på?
King of Play

❶ Vi har RPG-sidor i Super PLAY, inte i PlayStation-Magasinet.
❷ Kolla in någon av annonserna i tidningen.
❸ *Tekken 3* smiskar *Dead or Alive*.
❹ Vi kommer <u>alltid</u> att ha PlayStation-demoskivor med i tidningen!
❺ Sockerbitar eller pusselbitar? Allvarligt talat är PlayStation en 32bits-maskin.



Vi vill tacka för en bra tidning, men vill även ställa några frågor.
❶ Om det finns något fantasifullt sportspel, vad skulle det då vara?
❷ Vad heter PlayStations grundare?
Johan och Oscar Jaurin

❶ *Dead Ball Zone* kan vara spelet du söker.
❷ Många brukar kalla Sonys R&D-chef Ken Kutaragi för PlayStations skapare.

Jag skickar över en bild på världens snyggaste PlayStation-maskin – min egen! Hoppas nu att ni tar ert förnuft till fånga och publicerar detta mästerliga konstverk, som för övrigt är lackerat av en kille som heter Henrik Pettersson
Patrik Persson



Vad fint! Tänka sig vad man kan åstadkomma med en hammare, tre kilo torsk och en burk fingerfärg. Vi lyfter på hatten, Patrik.

❶ Kan ni lagga till en sida med brev så att fler personer kan få svar på sina frågor?
❷ Är det sant att vissa personer har fått mardrömmar av att ha spelat *Resident Evil*?
❸ Kan ni försöka skriva lite fler recensioner så att man kan få reda på vilka spel som är bra och vilka spel som är dåliga. Anledningen är att jag litar på er.
Anonym

❶ Tyvärr har vi inte plats för några fler brevsidor.
❷ Ärligt talat så vet vi inte. Fråga Saida.
❸ Vi recenserar så mycket vi kan men tidningen kan ju inte enbart bestå av recensioner.



KLONOA™
—Door To Phantomile—

WELCOME TO A WORLD OF DREAMS



FORMAT: SONY PLAYSTATION
STYLE: 3D PLATFORM
DEVELOPER: NAMCO

PUBLISHER: SONY
PLAYERS: 1
HOTLINE: 0719-310 311 (5 kr. per samtal)



namco®

BETYGSKALAN

10	Den gyllene tian utdelas bara till de perfekta PlayStation-spelen.
9	Ett lysande litet mästerverk. Re[illegible] till alla typer av spelare.
8	Väldigt bra. Ett måste för dem [illegible] gillar spelgenren.
7	Ett bra spel, som ändå inte [illegible] klockrena succén.
6	Godkänt, men med en del mindre [illegible]
5	Medel. Kan uppskattas men bör testas före köp.
4	Underkänt på en eller flera punkter. Ingenting vi rekommenderar.
3	Ganska misslyckat. Möjligtvis värt att låna ett par dagar.
2	Riktigt dåligt. Försök att hitta någonting bättre i genren.
1	Uselt och därmed inte ens värt att provspela.
0	Glöm direkt. Lyckligtvis har vi sluppit nolla något spel än så länge.

SpelTest

RECENSIONER







[1] Sett ur bilens perspektiv, blir det skrämmande snabbt. [2] Det är bra att öva sig med vardagsbilarna innan man ger sig på värstingarna. [3] En värsting är denna Yank. [4] Japanerna är inte så flashiga.







Gran Turismo

Racingspelet där det **enda som saknas är lukten av brända bromsskivor** är äntligen här. **Gör dig beredd för ditt livs åktur** med *Gran Turismo.*

Läs någon av de amerikanska PlayStation-tidningarna, eller kolla igenom de spelrecensionssajter det finns drösvis av, så kan du kanske, kanske hitta någon form av kritik av *Gran Turismo*, Sonys spel som redan kallas 1998 års spel. För *Gran Turismo* är inte ännu ett biläkarspel – det är det bästa av flera dussin liknande titlar. Det är i alla fall vad alla recensioner du läst fått dig att tro.

Dock är det sällsynt att ett spel kan leva upp till en sådan hype. Och visst har Gran Turismo fått en del kritik – några har helt rättvist satt fingret på att musiken i den japanska versionen suger gruvligt, och att spelet i alla fall i arkadversionen går lite för långsamt. Det här stämmer, och det gäller den japanska versionen.

För att bemöta kritiken går därför den europeiska PAL-versionen ungefär 25 procent snabbare. Ny musik av bland andra Ash och Garbage har inkluderats. Men själva spelet är dock detsamma, med ett fåtal tillägg (ett par extra bilar från Aston Martin och TVR), ett par grejor borttagna, och engelsk text, förstås.



Så hur skiljer sig *Gran Turismo* från alla de andra racingspelen ute på hyllorna? Till att börja med, grafiken. Så fort man ser spelet röra på sig, blir man förälskad i det. Detaljerna är skrämmande bra, med nästan inga saker som plötsligt dyker upp, flimmer, eller hack, vilket medför att banor, bilar och miljöer blir helt och hållet trovärdiga. Och hastigheten man kör i, då? Den är inte bara snabb, utan realistiskt snabb – man känner verkligen skillnad på en Nissan Primera och en Dodge Viper, och man kan till och med känna av skillnader i hastighet när man försiktigt försöker pressa ut lite mer kram ur motorn.









UTGIVARE:	SCEE	DISTRIBUTÖR:	Egmont
UTVECKLARE:	SCEI	SPELTYP:	Racingsimulator

VILKET MÄRKE ÄR DET?

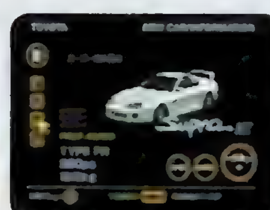
Tio företag har gått med på att licensiera sina modeller till Sony och Gran Turismo, och här finns bilar från Japan, Amerika och England. Här är en komplett lista, och varje märkes värstingmodell. Älskare av t ex Porsche och Ferrari lär bli besvikna.


Aston Martin är en exceptionell bil.


Snygg, stark – Chryslers Viper är superb.


TVR från Blackpool visar upp sin bästa modell.


Föredrar du lila? Man kan ändra färgerna.

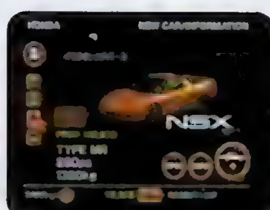

Snabbare än Mazda, men långt ifrån en värsting.



Ett annat japanskt märke, den bästa Mitsubishin.



Skylinen kan förses med mer än 900 hästkrafter.

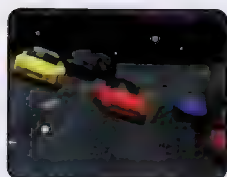


En fantastisk NSX, men PSM föredrar den i kanariegult.

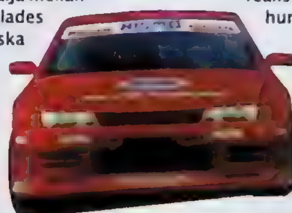

Kommer Christer Glenning in i den här Subarun?



Corvetten kan vara svår i kurvor.



På samma sätt är ljudet från motorerna så korrekt, att det är svårt att inte verkligen känna sig som om man sitter bakom ratten på någon av de, tja, runt 150 bilarna som finns i spelet. Jajamen, gosse, du läste rätt – här finns hundratals modeller att välja mellan i *GT*, och Simulation mode (som kallades Gran Turismo mode i den japanska versionen) de de allihop trimmas och uppgraderas på dussintals sätt. Varje bil, och varje variant av dessa bilar, uppför sig olikt från de övriga, för att på bästa sätt imitera verklighetens motsvarighet.



Jaha – men stämmer detta, eller är det en myt? Tja, jag kan ju inte påstå att jag kört alla bilarna som finns i *GT*, men jag har väl kört runt tio av dem en hel del, från den relativt slöa Honda Preluden, via den ganska klumpiga MR2:an, till höjdaren Nissan Skyline GTR V-spec, och jag kan skriva under på att *Gran Turismos* motsvarigheter är helt rätt på det. Det här är en otrolig bedrift av programmerarna.

Men det spelar förstås ingen roll om bilarna är realistiska, om spelet inte är kul att köra, eller hur? Tack och lov är *Gran Turismo* ingen besvikelse på den fronten heller.

Som du formodligen redan har noterat, finns det två mode att spela i; Arcade och Simulation. Arcade mode är indelat i enspelar-lopp, där man väljer sin bil från ett begransat urval, och sedan kör på till en början fyra olika banor. Om man vinner dessa, får man priser i form av fler banor att visa upp din körskicklighet på. Det hela är ganska skoj, och om det här var allt *GT* bestod av, hade man säkert varit nöjd.

Men till detta kommer ett tvåspelaralternativ, ▶

KOM IN OCH PROVA

Ett av GTs bästa, "mindre" inslag, är tvåspelaralternativet. Här stoppar du och din motståndare in era minneskort med sparade GT-spel i en PlayStation. Vänta några minuter, så dyker alla bilar ni båda snickrat ihop på en lista. Nu kan man möta sin kompis' kreationer. Coolt, eller hur?





På samma sätt är ljudet från motorerna så korrekt, att det är svårt att inte verkligen känna sig som om man sitter bakom ratten på någon av de, tja, runt 150 bilarna som finns i spelet.





[1] Spelar man i Arcade-alyernativets Easy mode har man en chans att vinna lopp. [2] Han tog sig från sexa till tvåa. [3] Det finns tre olika synvinklar. [4] Den analoga rumble-kontrollen funkar till GT. [5] Miljöerna skiftar – om man hinner titta efter!





ALL MAKT ÅT FOLKET

De riktigt snabba bilarna är jäkligt dyra, men det finns billigare sätt att få kraft under huven. Ta din gamla skrothög, och bygg om den. Det är viktigt att ha en välanpassad bil – det är meningslöst att kunna köra i 225 km/h om det inte går att bromsa inför nästa krök. Det är därför det finns tio kategorier med tillbehör att leka med. De flesta av dessa kategorier har flera i sig, så det finns sammanlagt 19 delar man kan ändra. Tar man en standardbil som en Skyline, kan man minska vikten, bättra på motordelarna och turbon till 920 hk (standard är 280 hk), sätta på racingbromsar, fjädring och däck, och man kan till och med måla om den. Om man har pengar, det vill säga.



▶ där man i splitscreen kör en sträcka på mellan två och trettio varv. Det här är lika snabbt och hetsigt som enspelarvarianten, och man kan dessutom njuta av att besegra sina polare.

För att komplettera Arcade mode, finns en Time Trial-del, men den är ganska trist, vilket även gäller för resten av Arcade mode när man jämför med Simulation mode. För det är här *GTs* djup blir uppenbart. I den här delen av spelet får man till att börja med en karta över en stad. På kartan finns ens hem, tio bilmärkens olika garage, en biltvätt, ett center för att skaffa licenser, en biltestarbana, och Go Race-platsen, där man kan få tillgång till den fem olika typerna av tävlingar som finns i detta mode.

Tar man sig hem direkt, upptäcker man att man har 10 000 krediter att spendera, och ingen bil, så det blir till att bege sig till stan och köpa en. Snart inser man att tio lakan inte är så mycket att komma med, så man måste välja en begagnad skrothög att köra in sig med. Efter en snabb tripp till ens eget garage (vilket förstås ligger där hemma), har man fått lite grundinformation om sin bil och dess historia.

Nu är det dags att tävla. Alla ordentliga tävlingar som kan ge stålar kräver en tävlingslicens, och det finns tre olika licenser för de olika svårighetsgraderna. Därför måste man uppsöka stans center där man skaffar sig dylika, och går igenom en serie körtester, vilka kollar ens färdigheter när det lägger grundläggande körkunskaper (de är i alla fall ganska standard för ett vanligt B-licens, men de blir väldigt mycket svårare man försöker sig på att skaffa sig en A-licens, eller den skitsvåra internationella A-licensen).

Efter att ha tillbringat några timmar med att få sin B-licens, tröttnar man på att testa sina färdigheter på sig själv, och nu har man tillgång till några av de inkomstbringande tävlingarna.



HÄR TÄVLAR MAN

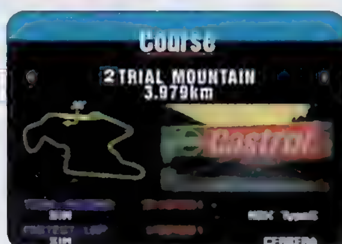
Det finns många banor i Gran Turismo, men de huvudplatser man återvänder till är åtta. Man kan köra på alla (och de spegelvända versionerna) om man väljer Spot Race-alternativet i Simulation mode. Åtta kan väljas i Arcade mode. De är...

High Speed Ring



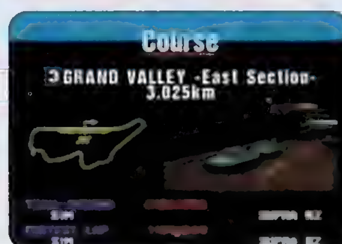
Tänk inte på att bromsa här. Plattan i mattan!

Trial Mountain



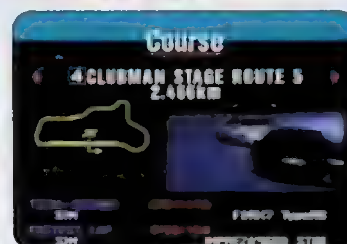
Ännu en ganska enkel bana, men med ett par överraskningar.

Grand Valley – East



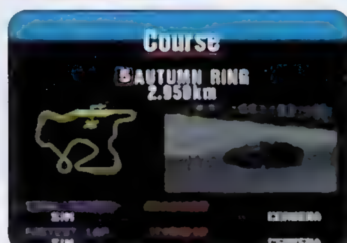
En rejäl, supersnabb raksträcka följs av en lömsk kurva.

Clubman Stage



Svårighetsgraden beror på hur man klarar mörkerkörning.

Autumn Ring



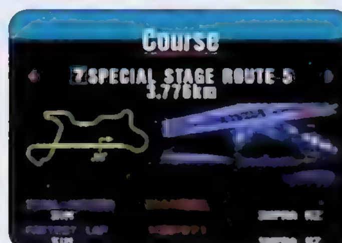
Här måste man vara försiktig. Men den är okej.

Deep Forest



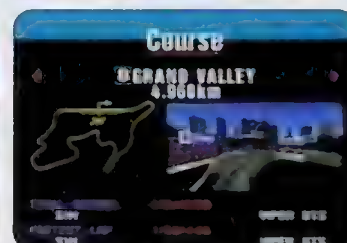
Massor med träd och svängar, men många omkörningsmöjligheter.

Special Stage



En nattbana till, ganska lurig och med bara en raksträcka.

Grand Valley



Här borde det ha satts upp "Kör försiktigt"-skyltar.

[1] Här gäller det alla hålla tungan rätt i mun. Spelet är extremt snabbt, och det är lätt att tappa kontrollen. [2] Alldeles innan start panorerar kameran över startfältet och banan. [3] Möt de stora pojkarna. [4] 207 km/h – den här föraren vet hur man växlar.

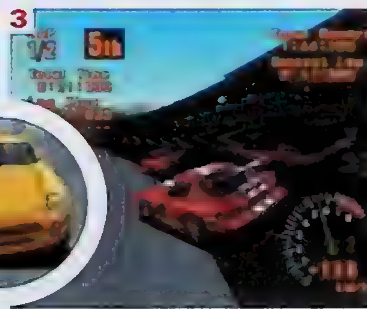
1



2

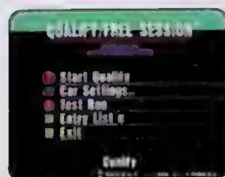


3



4





Efter att ha tillbringat några timmar med att få sin B-licens, tröttnar man på att testa sina färdigheter mot sig själv, och nu har man tillgång till några av de inkomstbringande tävlingarna. Dags att gå till Go Race-platsen på kartan, till DT League och Sunday Cup-turneringen (den enklaste varianten, och en som kan ge en hyfsat med pengar, om än inte fantastiskt mycket). Varje tävling kräver ett kvalificeringslopp för att bestämma var bland de sex bilarna man får starta, och hamnar man i täten, tjänar man lite bonuspengar.

Cupen spänner över tre tävlingar, under vilka man kan tjäna upp till 27 000 krediter. Kör man skrothögen man började med, kan man inte tjäna mer än 9 000, men det är tillräckligt för att man ska kunna ta bilen till dess garage och uppgradera vissa delar – såsom motorn och bromsarna, eller fördelardosan, eller vad som helst man kan tänka sig.

Från och med nu tävlar man lite mer, och vinner lite mer stålar. Man fixar till sin bil så att den blir rätt snabb, och så beslutar man sig på att försöka sig på en A-licens, ▶



Gran Turismo

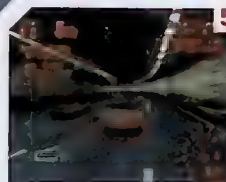
[1] Som förare måste man känna sina bromsar. GT är ett spel där man måste bromsa. [2] Kolla i backspegeln för att se vad som händer bakom. [3] Spelar man två stycken blir det ännu roligare. [4] Hastighetsminskningen för två spelare är inte märkbar. [5] Repriserna är väldigt coola. [6] För nära! [7] Lite obligatorisk action i en tunnel.















Gran Turismo är en utmärkt utmaning – att lära sig bemästra körteknikerna för att kunna hantera de snabbare bilarna kan ta veckor, och detta gäller även om man är van vid att köra bil i verkligheten.

▶ så att man kan delta i ungefär tjugo nya tävlingstyper på 21 banor. Man tjänar mer pengar, dumpar sin gamla bil, köper en ny, tävlar mer, uppgraderar, tävlar, bygger om, tävlar, överväger att skaffa sin sista licens, tar denna, uppgraderar igen, tävlar, tävlar, tävlar...

Det dröjer inte länge förrän man är fast: man är insnärjd i *GT*-kampanjen, och ser hur en mätare visar hur många dagar man har tävlat. Det går att spela i månader, till en början med skrothögar på söndagseftermiddagar, på väg mot rejäla kraftpaket som kör på invecklade banor i 300 km/h. Det hela är så verkligt, så engagerande, och så helt olikt alla andra racingspel till PlayStation eller något annat system.

GT är en utmärkt utmaning – att lära sig bemästra körteknikerna för att kunna hantera de snabbare bilarna kan ta veckor, och detta gäller även om man är van vid att köra bil i verkligheten. Visst har jag några smärre invändningar – vädret varierar inte, och det vore kul att se lite fler europeiska bilar – men dessa har egentligen inte med saken att göra. *Gran Turismo* är det bästa racingspelet någonsin, och missa inte att köpa det så fort det ställs upp på hyllorna.





CHOCKERANDE BRA

Japanerna är ett lyckligt folk. Inte nog med att att de fick Gran Turismo månader innan vi, de fick också den den perfekta kontrollen att spela med. Den här upphottade analoga kontrollen kallas Dual Shock-kontroll, och är den första bra PlayStation-kontrollen som känner av kraft med varierande och vibrerande resultat. Självklart är Gran Turismo det första spelet anpassat för den.

Att spela GT med Dual Shock är fantastiskt – det ökar verkligen på njutningen av att spela. Kontrollen sätter igång redan från början, och skakar medan bilens hjul snurrar. Den beter sig betydligt våldsammare om man krockar med en annan bil, eller, gud förbjude, en vägg. Och när man kör över de röd och vita farthindren, eller till och med gräs, skakar det så mycket i ens händer, att man genast känner att man håller på att tappa kontrollen och vurpa. Lyckligtvis blir det premiär för Dual Shock samtidigt som för Gran Turismo.



Svenska PlayStation Magasinet

BETYG

GRAFIK:	Extremt realistiskt – ser nästan ut som äkta vara	10
SPELBARHET:	Bilarna beter sig perfekt, och här finns hinkvis med djup	9
HÅLLBARHET:	Efter att ha spelat i 40 timmar, har man knappt nosat på det	10

Gran Turismo skickar iväg alla andra racingspel till träskmarkerna. Det är det mest perfekta racingspel som någonsin gjorts.

10 av 10



KÖPER BYTER SÄLJER

www.spelia.se



	nytt	beg.	vi köper
4-4-2 Soccer	399	350	150
Abe's Odessey	449	400	175
Actua Golf	399	300	125
Actua Golf 2	449	400	175
Actua Ice Hockey	449	400	175
Actua Soccer	349	100	25
Actua S Club Edition	449	400	175
Addidas Soccer	249	100	25
Acctua Soccer 2	449	400	175
Addidas P. Soccer'97	399	300	125
Agent Armstrong	449	400	175
Agile Warrior F-117	199	150	50
Air Combat	249	100	25
Air Combat 2	399	350	150
Air Race	449	400	175
AIV Evolution Global	399	200	75
Alien Trilogy	299	250	100
Allied General	449	400	175
Alone Dark-Jack is B.	349	200	75
Alundra	499	450	200
Andretti Racing	299	250	100
Aquanuts Holiday	399	250	100
Area 51	449	250	100
Ark of Time	449	400	175
Assault Rigs	199	150	50
Atari Greatest Hits	449	400	175
Auto Destruct	399	300	125
Ayrton Senna Kart	399	350	150
Ayrton Senna Kart 2	449	400	175
Ballblazer Champ.	299	250	100
Batman Forever	399	350	150
Battle Sports	299	250	100
Battle Station	299	250	100
Beast Wars	199	100	25
Bedlam	199	150	50
Big Hurt Baseball	399	350	150
Black Dawn	299	200	75
Blam! Machinehead	299	250	100
Blast Chamber	149	100	25
Blazing Dragons	299	250	100
Bloody Roar	449	400	175
Brahma Force	449	400	175
Break Point Tennis	199	150	50
Breath of Fire 3	449	400	175
Broken Helix	449	400	175
Broken Sword	399	300	125
Broken Sword 2	449	400	175
Bubble Bobble	399	350	150
Bubsy 3D	449	400	175
Bug Riders	449	400	175
Burning Road	299	200	75
Bushido Blade	399	350	150
Bust a Move 2	249	200	75
Bust a Move 3	449	400	175
Carnage Heart	299	250	100
Casper	399	300	125
Castlevania	449	400	175
Caesars Palace	449	400	175
Cheesy	349	250	100
Chessmaster 3D	399	350	150
Chill	399	350	150
Chronicles of Sword	449	200	75
City of Lost Children	299	250	100
Clock Tower	449	400	175
Colony Wars	449	400	175
Command & Conquer	449	250	100
Contra	299	250	100
Cool Boarders	449	400	175
Cool Boarders 2	449	400	175
Courier Crisis	399	350	150
Crash Bandicoot	249	200	75
Crash Bandicoot 2	449	400	175
Critical Depth	199	150	50
Criticom	299	150	50
Croc	399	350	150
Crow - City of Angels	449	300	125
Crusader No Remorse	299	250	100
Crypt Killer	299	250	100
Cyberia	149	100	25
Cybersled	399	200	75
Cyberspeed	149	100	25
D	349	200	75
Dark Forces	399	300	125
Darklight Conflict	199	150	50
Dark Omen	449	400	175
Darkstalkers	199	150	50
Davis Cup Tennis	299	200	75
Deathtrap Dungeon	449	400	175
Defcon 5	299	100	25
Descent	149	100	25
Descent 2	199	150	50
Destruction Derby	249	150	50

	nytt	beg.	vi köper
Destruction Derby 2	249	200	75
Devil's Deception	449	400	175
Diablo	449	400	175
Die Hard Trilogy	249	200	75
Discworld	349	200	75
Discworld 2	449	400	175
Disruptor	199	150	50
Doom	249	200	75
Doom+Final Doom	399	350	150
Dragonheart	199	150	50
Duke Nukem 3D	449	400	175
Dynasty Warriors	449	400	175
Earthworm Jim 2	399	350	150
Epidemic	399	350	150
ESPN Extreme G.	399	350	150
ESPN Extreme G. 2	449	400	175
Excalibur 2555 AD	449	250	100
Exhumed	449	400	175
Explosive Racing	449	400	175
Extreme Pinball	199	150	50
Extreme Snowbreak	449	400	175
Fade to Black	199	150	50
Fantastic Four	199	150	50
Felony 11-79	449	400	175
FIFA '96	249	100	25
FIFA '97	299	150	50
FIFA '98-Road to W.C	299	250	100
Fighting Force	199	150	50
Final Doom	249	200	75
Final F. Tactics	449	400	175
Final Fantasy 7	449	400	175
Fire & Klawd	399	350	150
Floating Runner	399	300	125
Formula 1	249	150	50
Formula 1 '97	499	450	200
Formula Karts	449	400	175
Frogger	399	350	150
Full Tilt Battle Pinball	449	400	175
Galaxian 3	399	250	100
Galaxy Fight	299	250	100
Gex	399	250	100
Gex 3D	449	400	175
Goalstorm	199	150	50
G-Police	199	150	50
Grand Theft Auto	449	400	175
Gran Turismo	449	400	175
Grid Run	299	250	175
Gunship 2000	299	250	100
Hard Boiled	449	400	175
Hardcore 4x4	399	300	125
Heavens Gate	449	400	175
Hebereke's Popoitto	399	350	150
Hero's Adventure	449	400	175
Herkules	449	400	175
Hexen	449	350	150
Hi-Octane	199	150	50
Hyper Match Tennis	399	350	150
Impact Racing	299	100	25
Indy 500	449	400	175
In the Hunt	399	350	150
Incredible Hulk	399	350	150
Independence Day	299	250	100
International Moto X	449	400	175
Int. Super Soccer Pro	249	200	75
Int. S. Soccer Deluxe	449	250	100
Iron & Blood	199	150	25
Ironman X/O	199	150	50
Iznogoud	449	400	175
Jersey Devil	449	400	175
Jet Rider	199	150	50
Jet Rider 2	399	350	150
Johnny Bazookatone	199	150	50
Jonah Lomu Rugby	449	400	175
Jumping Flash	199	150	50
Jumping Flash 2	199	150	50
Jupiter Strike	199	100	25
K1 Arena Fighters	449	400	175
Kileak the Blood	299	100	25
Killer Time	449	400	175
Killing Zone	299	150	50
King of Fighters '95	449	400	175
King's Field	349	200	75
Konami Open Golf	399	300	125
Krazy Ivan	199	150	50
Kurushi	449	400	175
Last Report	449	400	175
Legacy of Kain	399	200	75
Lemmings 3D	399	200	75
Lethal Enforcers 1+2	449	400	175
Little Big Adventure	399	300	125
Loaded	249	200	75
Lomax	399	350	150

	nytt	beg.	vi köper
Lone Soldier	349	250	100
Lost Vikings 2	199	150	50
Lost World-Jurassic	399	300	125
Lucky Luke släpps 30/4	449	400	175
Machine Hunter	449	400	175
Madden NFL '97	249	200	75
Madden NFL '98	299	250	100
Magic Carpet	299	100	25
Magic The Gathering	449	400	175
Marvel Super Heroes	449	400	175
Mass Destruction	399	350	150
Master of Teräs Käsi	449	400	175
Maximum Force	199	150	50
MDK	449	400	175
Mechwarrior 2	449	300	125
Men in Black	449	400	175
Megaman X3	449	400	175
Megaman B & C	449	400	175
Megaman 8	449	400	175
Mickey's Wild Adv.	399	350	150
Midnight Run	449	400	175
Micro Machines V3	249	200	75
Monopoly	399	350	150
Monster Trucks	449	400	175
Mortal K. Mythology	449	400	175
Mortal Kombat Trilogy	249	200	75
Mortal Kombat 3	399	150	50
Moto Racer	399	350	150
Motorhead	399	350	150
Motor Mash	449	400	175
Motortoon GP 2	399	350	150
Myst	449	350	150
Nagano Winter '98	449	400	175
Namco Museum 1	299	250	100
Namco Museum 2	399	350	150
Namco Museum 3	399	350	150
Namco Museum 4	399	350	150
Namco Museum 5	449	400	175
Nanotek Warriors	299	250	100
Nascar '98	299	250	100
NBA In the Zone	349	250	100
NBA In the Zone 2	449	350	150
NBA In The Zone'98	449	400	175
NBA Jam Extreme	199	150	50
NBA Jam T.E	299	200	75
NBA Live 96	249	150	50
NBA Live '97	299	200	75
NBA Live'98	299	250	100
NBA Pro '98	449	400	175
Need For Speed	249	200	75
Need for Speed 2	399	350	150
Need for Speed 3	449	400	175
Newman Haas Racing	449	400	175
NFL Gameday	349	250	100
NFL Gameday '97	449	400	175
NFL Quarterback '97	199	150	50
NFL Quarterback C.'98	449	400	175
NHL '97	299	150	50
NHL '98	299	250	100
NHL Breakaway '98	449	400	175
NHL Face Off	199	100	25
NHL Face Off '97	299	200	50
NHL Face Off '98	399	350	150
NHL Powerplay	399	300	125
NHL Powerplay '98	449	400	175
Nightmare Creatures	449	400	175
Novastorm	299	100	50
Nuclear Strike	449	250	100
Off World Interceptor	299	200	75
Ogre Battle	449	400	175
Olympic Games	399	250	125
Olympic Soccer	399	150	50
One	399	350	150
Onside Soccer	299	250	100
Overblood	199	200	75
Overboard	449	400	175
Parappa the Rapper	399	300	125
Pax Corpus	399	300	125
Peak Performance	449	400	175
Penny Racers	449	350	150
Pete Sampras Tennis	399	350	150
Pandemonium	249	200	75
Pandemonium 2	449	400	175
Panzer General	399	350	150
Perfect Assasin	449	400	175
Perfect Weapon	399	300	125
PGA '96	199	150	50
PGA '97	249	200	75
PGA '98	299	250	100
Philosoma	299	100	25
Pitball	299	250	100
Pitfall 3D	449	400	175

	nytt	beg.	vi köper
Player Manager	449	400	175
Po'Ed	399	350	150
Populus 3	449	400	175
Porsche Challenge	249	200	75
Powermove Wrestling	399	350	150
Pow Play Hockey'98	449	400	175
Powerserve	299	100	25
Power Soccer 2	449	400	175
Poy! Poy!	499	450	200
Premier Manager '98	449	400	175
Primal Rage	299	250	100
Prime Goal	399	350	150
Pro Pinball	399	350	150
Pro Pinball-Timeshock	449	400	175
Project Overkill	399	350	150
Psychic Detective	399	250	100
Psychic Force	299	250	100
Rage Racer	449	300	125
Raging Skies	399	200	75
Raiden Project	399	250	100
Rally Cross	399	350	150
Rampage World Tour	449	400	175
Rapid Reload	299	200	75
Rapid Racer	399	350	150
Rascal	449	400	175
Raven Project	449	300	125
Rayman	249	200	75
Ray Storm	399	350	150
Ray Tracers	449	400	175
Real Bout Fatal Fury	449	400	175
Rebel Assault 2	449	250	100
Reboot	449	400	175
Red Alert C&C 2	449	400	175
Reloaded	399	350	150
Resident Evil	399	250	100
Resident Evil Dir.Cut	449	300	125
Resident Evil 2	549	500	225
Return Fire	399	250	100
Revolution X	299	100	25
Ridge Racer	249	100	25
Ridge Racer Revol.	249	200	75
Riot	399	350	150
Rise 2 -Resurrection	149	100	25
Risk	399	350	150
Riven - Myst 2	599	500	225
Road Rage	449	400	175
Road Rash	249	200	75
Road Rash 3D	449	400	175
Robopit	299	250	100
Robotron X	399	250	100
Rock & Roll Racing 2	449	400	175
Rosco McQueen	399	350	150
Saga Frontier	449	400	175
Samurai Showdown 3	449	400	175
Sentient	299	250	100
Shadow Master	449	400	175
Shellshock	399	150	50
Shockwave Assault	199	100	25
Sim City 2000	399	300	125
Skeleton Warriors	199	150	50
Skull Monkey	449	400	175
Skull of Time	449	400	175
Slam & Jam	199	150	50
Slamscape	349	200	75
Smash Court Tennis	399	350	150
Soccer '97	299	250	100
Soul Blade	449	400	175
Soviet Strike	249	200	75
Spacehulk V.O T.B.A	199	150	50
Space Jam	199	150	50
Spawn the Eternal	399	350	150
Speedster	299	250	100
Spice World	249	200	75
Spider	399	300	125
Spot Goes Hollywood	399	350	150
Starblade Alpha	199	100	25
Starfighter 3000	149	100	25
Starwinder	399	350	150

549:-

	nytt	beg.	vi köper
Star Gladiators	299	250	100
Steel Harbringer	399	350	150
Steel Reign	449	400	175
Street Racer	299	250	100
Streetfight.Ex Plus	449	400	175
Streetfighter 2 -Movie	399	150	50
Streetfighter Alpha	299	250	100
Streetfigher Alpha 2	449	400	175
Streetfighter Collect.	499	450	200
Strike Point	449	400	175
Striker '96	149	100	25
Suikoden	449	350	150
Super Pang Coll.	449	400	175
Super Puzz. Fighter 2	449	400	175
Supersonic Racers	299	250	100
Swagman	299	250	100
Syndicate Wars	299	200	75
Tekken	249	150	50
Tekken 2	249	200	75
Tekken 3	449	400	175
Tempest X3	199	150	50
Tenka	449	300	125
Tennis Arena	449	400	175
Ten Pin Alley	349	300	125
Test Drive 4	399	350	150
Test Drive -Off-Road	449	400	175
Tetris Plus	449	400	175
The Note	449	400	175
Theme Hospital	449	400	175
Theme Park	399	250	100
Thunderhawk 2	249	150	50
Tiger Shark	449	400	175
Tilt	299	250	100
Time Commando	199	150	50
Time Crisis	449	400	175
Time Crisis+pistol	699	600	250
Titan Wars	399	300	125
Tobal No.1	449	300	125
Toca Touring Cars	449	400	175
Tokyo Highway Battle	449	400	175
Tomb Raider	249	200	75
Tomb Raider 2	349	300	125
Top Gun	399	350	150
Toshinden	249	150	50
Toshinden 2	199	150	50
Toshinden 3	399	350	150
Total Drivin'	449	400	175
Total Eclipse	199	150	25
Total NBA '96	349	100	25
Total NBA '97	449	300	125
Transport Tycoon	449	400	175
Trash it	449	400	175
Track & Field	249	200	75
True Pinball	249	200	75
Tunnel B1	149	100	25
Twisted Metal	399	300	125
Twisted Metal 2	449	400	175
Vandal Hearts	449	300	125
Victory Boxing JVC	399	250	100
Viewpoint	199	150	50
Virtual Golf	199	150	50
Virtual Open Tennis	299	250	100
Virtual Pool	199	150	50
VMX Racing	449	400	175
V-Ball	449	400	175
V-Rally	449	400	175
VR Baseball '97	449	400	175
War Gods	449	400	175
Warcraft 2	299	250	100
Warhammer	449	300	125
Warhawk	399	100	25
WCW vs the World	449	400	175
Whizz	399	250	100
Wild Arms	449	400	175
Wing Commander 3	299	150	50
Wing Commander 4	399	300	125
Wing Over	449	400	175
Williams Arcade Coll.	399	350	150
Wipeout	249	150	50
Wipeout 2097	249	200	75
World Cup Golf	199	100	25
Worms	249	200	75
Wrecking Crew	449	400	175
Wrestlemania	299	150	50
WWF In Your House	399	350	150
X2	399	350	150
X-Com	399	250	75
X-Com 2	399	300	125
X-Men	449	400	175
Xevious 3D	399	350	150
Z	449	400	175
Zero Divide	299	100	25

1499:-* PlayStation

Beg. vi Köper : 800:-
Beg. vi Säljer : 1200:-

TILLBEHÖR

	nytt	beg.	vi köper
Väska	149	100	50

SVERIGES LÄGSTA PRIS!!

349:- PlayStation

299:- PlayStation

299:- PlayStation

Fri frakt vid beställning av 3 eller fler spel

HÄR FINNS VI:

Danvikstull

VERKSTAD

Valhallavägen 36 08-150 600	Bernängsgatan.11 08-642 03 64	Valhallavägen 22 08-150 500	POSTORDER 08-644 15 50

KÖPINFORMATION

- *Våra inköpspriser gäller per postorder.
- *Alla priser är inkl. moms.
- *Postavgifter tillkommer med 55:-/brev & 105:-/paket
- *Ej utlösta paket debiteras med 150:-
- * 3 års garanti på nytt/1 års garanti beg. (lasermaskiner= 1år)(lasermaskiner=6mån.)
- *Priserna gäller t.om nästa nummer av Playstation Magasinet eller t.om 26 juni 1998.
- *Vi reserverar oss för ev. prisändringar/tryckfel.





STORA PSX PAKETET



Playstation + 2 kontroller + minneskort
+väska + kablar + 2 valfria spel
(vårt ordinarie pris är ca 3200:-)



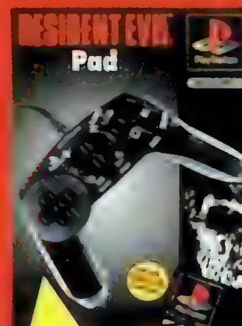
NYHETER:





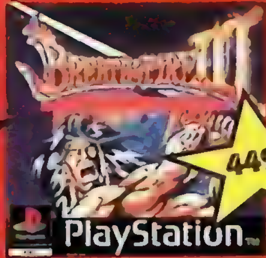


Tekken 3 med handkontrollen DUAL SHOCK till kanonpriset: 799:-



Resident Evil 2 och den elaka specialkontrollen med pistolgrepp: 799:-









BEGAGNADE SPEL:



KÖP

Ring, faxa eller skicka in beställnings kupongen på de spel du önskar köpa.

BYT

1.) Skicka dina spel ihop med en lapp där du räknat ut hur mycket du får per spel & den totala summan. Se efter vad vi betalar i kolumnen längst till höger om speltiteln. (överskriften lyder: *vi köper*).

2.) Sätt ihop en lista på vilka spel du vill ha, samt reservtitlar ifall spelet skulle vara slut i lager. Glöm ej att skriva om du vill ha ett nytt eller begagnat spel. Om spelen du byter in är mer värda än de spel du köper, får du pengar tillbaks, glöm ej att skriva postgironr. eller bankgironr.

3.) Skriv ditt namn, adress, postnummer, telefonnummer och personnummer. Om du är under 16 år ber vi om målsmans underskrift. Spelen kommer till dig inom 3 dagar från det att vi fått ditt paket.

SÄLJ

När du säljer spel till oss gör du på samma sätt som när du byter spel, men i detta fall får du pengar direkt. Pengarna kommer till dig inom 1-2 veckor.

VÅR ADRESS ÄR: **SPELIA**
BOX 190 30
104 32 STOCKHOLM

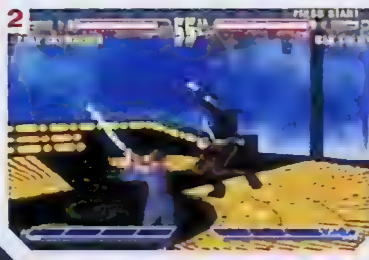
För kunder som besöker vår butik kostar det 50 till 150:-(beroende på lager) att byta spel inom samma prisklass.
VÄLKOMNA !

	måndag-fredag	lördag	
Butik Postorder	11.00-19.00	10.00-16.00	08/150 600
Orderfax	dygnet runt		08/150 700

Star Wars: Masters of Teräs Käsi

I en annan galax, i ännu ett beat 'em up, samlas olika figurer från *Star Wars*-filmerna för att strida. Uppnår Lucas Arts nya spel **riktig Jediklass** eller vill **Obi Wan hellre spela *Tekken 2*?**





[1] Strider där ljussvärd förekommer är det bästa med spelet. Här har vi slagit vad om en gammal wookiepäls att Darth vinner. [2] Han Solo är utrustad med karateliknande slag och projektiler. Dock är han ingen match för Luke... [3] Att få komma åt att spela Darth Vader är enkelt. det är bara att klara spelet en gång och sedan ha ett minneskort redo.



Det här spelet gör sitt allra bästa för att hissa *Star Wars*-flaggan så högt och synligt det bara går. Men faktum är att om inte spelet hade ett så extremt känt varumärke skulle det få svårt att ens sticka upp ovanför markytan på den övermättade marknaden av PlayStation-spel. Utan Skywalker, Vader och Solo skulle det hela påminna om en situation där en klädhängare försöker agera fotomodell åt Versace. Potentialen hos varumärket är enorm men slutresultatet känns avslaget.

Star Wars-licensen ger *Masters of Teräs Käsi* en hög profil som många liknande spel saknar. Capcoms *Star Gladiators* är ett bra exempel. Det spelet kan också skryta med ljussvärdsstrider och en framtida miljö, men kan inte erbjuda välkända melodislingor och figurer. När Darth Vader och Luke Skywalker korsar högteknologiska svärd i *Masters of Teräs Käsi* känner vi genast igen ljuden. Själva stridandet kanske inte har så mycket att göra med den strid Luke och Darth utkämpar i slutet av *Rymdimperiet slår tillbaka* men det visar ändå upp ett samband mellan de båda medierna spel och film.



Hur bra har man lyckats då? *Masters of Teräs Käsi* är kanske inte världens bästa spel, men det är ändå relativt underhållande. Ett av spelets roligare egenskaper är att man kan välja till olika sorters vapen från *Star Wars*. *Soul Blade* är också ett spel där stridandet äger rum med vapenmakt, men i *Masters of Teräs Käsi* kan man förutom ljussvärd även plocka fram laserpistoler om det kniper. Vilka man man har tillgång till beror dock på vem man är. Luke och Darth har självfallet ljussvärd, Han Solo har sin patenterade pistol och så vidare. Tryck lätt på R2-knappen och det vapen du har tillgång till uppenbarar sig.

Med ett vapen i handen kan varje spelfigur plötsligt också utföra en mängd nya specialattacker. Han Solo har en Desperado-attack där han försöker vara snabbare än sin egen skugga. Boba Fett har, inte helt överraskande, något som kan kallas Gevärsstjärten. Varje *Masters of Teräs Käsi*-figur har en stor mängd specialare de kan utföra med laserpistol, svärd eller stav i handen. Detta kompenserar det som många kommer att tycka är en brist på spelfigurer. *Tekken 2* har fler figurer att välja mellan, men i gengäld tar det längre tid att lära sig var och en av figurerna i *Masters of Teräs Käsi*.



Att kontrollera kämparna kommer inte att vara speciellt svårt för den tränade beat 'em up-fantasten. Knapptryckandet påminner en hel del om det i *Tekken 2* och liknande slagsmålsspel. Här hittar vi alltså de grundläggande sparkarna och slagen, vapenbaserade attacker (inklusive projektiler) och ett större antal "specialare" som du kan utföra när kraftmätaren lyckats komma upp på en särskild nivå. För experten finns det naturligtvis vissa

"Han Solo har en Desperado-attack där han försöker vara snabbare än sin egen skugga. Boba Fett har, inte helt överraskande, något som kan kallas Gevärsstjärten."



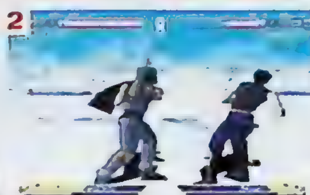


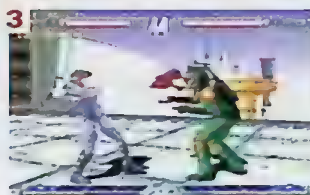
UTGIVARE:	Virgin	DISTRIBUTÖR:	Egmont
UTVECKLARE:	Lucas Arts	SPELTYP:	Beat 'em up

[1] Du kanske känner igen Prinsessan Leias dräkt från Jedins återkomst. [2] Boba Fett och Han Solo är relativt jämställda motståndare. [3] ...men Luke kan strimla dom båggo utan att behöva anstränga sig. [4] Utan ljussvärdet skulle spelet bara vara hälften så bra...

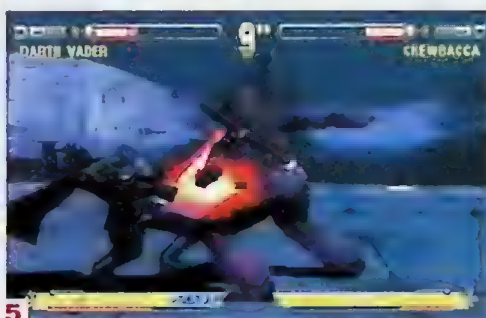


1


2


3


4



5



6



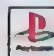
"Precis som i arkadspelet *Virtua Figher 3* kan spelfigurerna också springa in i och ut ur spelskärmen. Kameran följer helt enkelt efter."

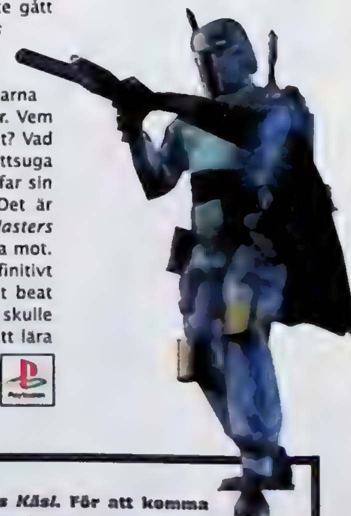
kombinationsattacker att träna in som orsakar extra mycket skada.

Även om de flesta av de stridstekniker som finns i spelet känns igen från liknande spel har man lyckats lägga in en liten innovation, nämligen förmågan att med lätthet ducka antingen åt höger eller vänster. Precis som i arkadspelet *Virtua Fighter 3* kan spelfigurerna också springa in i och ut ur spelskärmen. Kameran följer helt enkelt efter. Denna rörlighet i spelet gör det lättare för taktikern eftersom allt inte enbart går ut på närkamper. Springer man undan för mycket kan man dock råka ut för att bli besegrad genom att bli manipulerad ut ur arenan.

Sorgligt nog visar det sig att det är just *Masters of Teräs Käsis* stora antal attackrörelser hos spelfigurerna som skadar spelet i längden. Vare sig man hatar eller älskar Capcoms klassiska *Street Fighter*-serie så måste man gå med på att var och en av det spelets figurer är i det närmaste perfekt balanserad mot sina motståndare. Varje attack kan endera blockeras eller flys från. Riktigt så helhetsmässigt har man inte gått till väga när man har skapat *Masters of Teräs Käsi*. Det finns ett otal tillfällen när balansen motståndare emellan helt enkelt inte fungerar.

Men så fort *Star Wars*-musiken dånar ur högtalarna är man redo att förlåta spelet för alla skavanker. Vem bryr sig om att bakgrunderna ser lite taffliga ut? Vad gör det att Luke Skywalker ser ut att behöva fettsuga ansiktet? Spelar det någon roll att Boba Fett träffar sin motståndare hur dåligt han än verkar sikta? Det är *Star Wars*, och eftersom det är *Star Wars* har *Masters of Teräs Käsi* en atmosfär få andra spel kan tävla mot. *Masters of Teräs Käsi* är inget *Tekken 2* och definitivt inte ett *Tekken 3*, men det är ett klart godkänt beat 'em up. "Kraften är stark här," som Darth Vader skulle ha uttryckt sig. Och om LucasArts är beredda att lära sig av sina misstag så blir tanken på en uppföljare till Teräs Käsi inte dum alls...



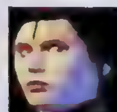


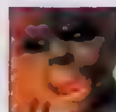
JEDINS ÅTERKOMST

I början har man åtta mer eller mindre välbekanta ansikten att välja mellan i *Masters of Teräs Käsi*. För att komma åt Darth Vader måste man ha klarat spelet en gång. Och vem vet, kanske finns det fler hemliga krigare gömda...


Luke Skywalker


Han Solo


Prinsessan Leia


Chewbacca


Arden Lyne


Boba Fett


Thok


Hoar

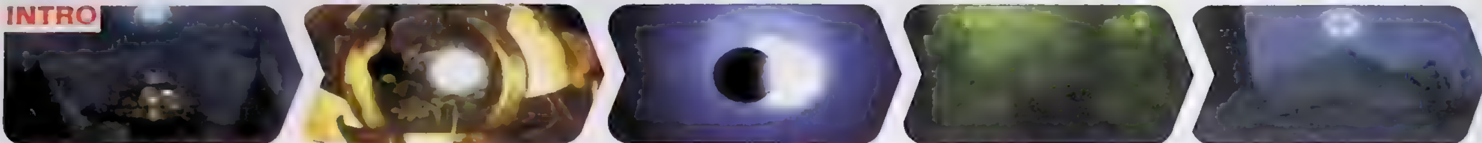

Darth Vader

BETYG

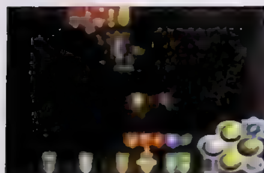
GRAFIK:	Bättre än genomsnittet, utom bakgrunderna	6
SPELBARHET:	Kul, men de stridande är ojämnt utrustade	7
HÅLLBARHET:	Det behövs fler spelfigurer för att öka livslängden	6

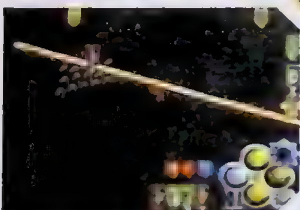
Ett beat 'em up – får i Star Wars-kläder. Masters of Teräs Käsi har sina poänger men är knappast det perfekta slagsmålsspelet.

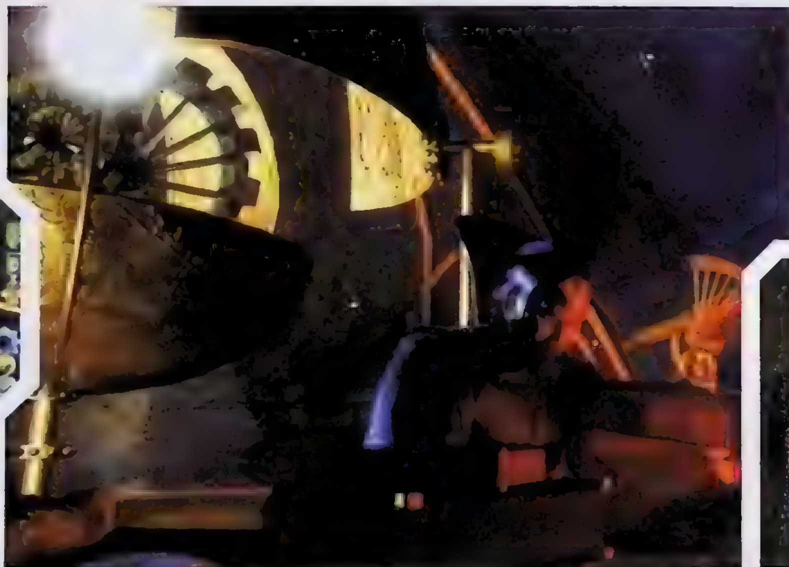
6 av 10



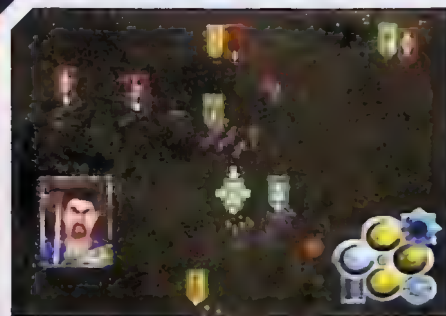
Handlingen i *Warhammer: Dark Omen* tar sin början, när en urtida profetia slår in (gör de inte alltid det?) i form av en månförmörkelse över imperiet.







Förutom att skryta med massor av animerade sekvenser, bjuder *Dark Omen* även på många förbättringar vad gäller grafiken i själva spelet. Trots att förbanden i stort ser ut som förr, är terrängen nu mer detaljerad och intressant.



Warhammer Dark Omen

Onda makter hotar återigen imperiet. Gissa vem som måste rycka in och smiska gump...

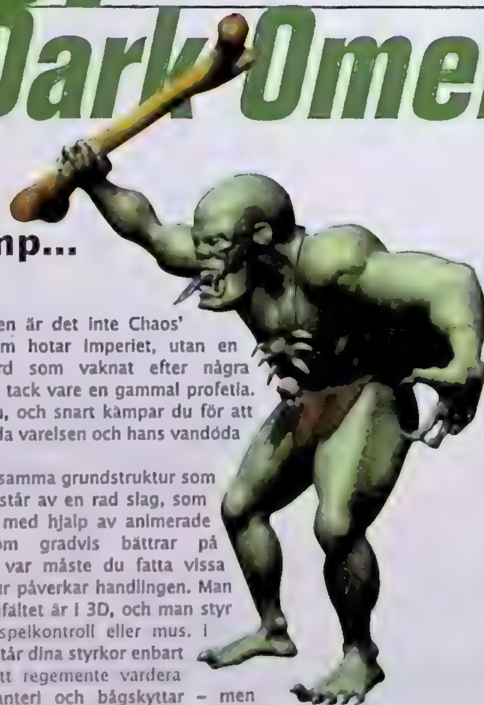
Mindscapes *Warhammer: Shadow of The Horned Rat* var ett av de första seriösa strategispelen till PlayStation. Som ledare för ett litet gäng legosoldater slåss du mot Chaos' styrkor och onda planer på att störta imperiet, mänsklighetens sista högborg i en mörk och respektlös värld.

En uppföljare planerades redan innan *Horned Rat* färdigställdes. Tack och lov har EA:s övertagande av Games workshop-licensen inte påverkat spelets releasedatum. *Dark Omen* utspelar sig några år efter *Horned Rat*, och återigen är du kommendörkapten Bernhardt, ledare för legoknektarna the Grudgebringers.

Oavsett hur många trupper man deltar med verkar man alltid tjäna pengar – till skillnad från i förra spelet.

Men den här gången är det inte Chaos' skumma planer som hotar imperiet, utan en urtida, vandöd lord som vaknat efter några århundradens sömn tack vare en gammal profetia. Du hyrs av kejsaren, och snart kämpar du för att besegra den här onda varelsen och hans vandöda trupper.

Dark Omen har samma grundstruktur som *Horned Rat*. Det består av en rad slag, som är sammanlänkade med hjälp av animerade videosekvenser som gradvis bättrar på historien. Här och var måste du fatta vissa beslut, vilka i sin tur påverkar handlingen. Man spelar i realtid, slagfältet är i 3D, och man styr sina trupper med spelkontroll eller mus. I början av spelet består dina styrkor enbart av tre trupper – ett regemente vardera med kavalleri, infanteri och bågskyttar – men alltmedan du slår dig fram genom handlingen,









■ UTGIVARE:	Electronic Arts	■ DISTRIBUTÖR:	EA Nordic
■ UTVECKLARE:	Electronic Arts	■ SPELTYP:	Strategi



I den här urtida graven vaknar en ond varelse, och hans dödsbringande aura sprider sig över land och rike, de döda kravlar upp ur gravarna för att tjäna honom och hans planer på att söndra och härska...

tillkommer nya trupper.

Därmed inte sagt att man inte gjort några förändringar. Videosekvenserna innehåller nu 3D-animerade huvuden, och striderna har forsetts med en starkt förbättrad 3D-motor, vilket ger en mer detaljerad och varierad terräng.

De viktigaste förändringarna har gjorts till själva spelandet. Till att börja med har *Horned Rats* detaljerade hantering förenklats. Vid början av varje strid, måste man liksom tidigare välja vilka trupper – upp till åtta stycken – som ska delta, och du får fortfarande pengar för varje seger, men numera räknas lönen ut bakom kulisserna. Trots att det fortfarande verkar som om det ger mer stålar om man slåss med en liten trupp, kan man inte längre avväga truppernas styrka mot pengarna man måste betala dem. Oavsett hur många trupper man deltar med, verkar man alltid tjäna pengar - till skillnad från i förra spelet, där man kunde ruinera sig om man slogs och vann med sina bästa och dyraste trupper.

Man kan nu också fylla på skadade trupper efter varje strid. Nu behöver man inte längre slåss med underbemannade trupper, såvida man har pengar. (Å andra sidan kan man nu förbättra sina truppers rustningar mellan slagen, vilket tär på kassan).

Stridssystemet i sig är fortfarande i stort sett detsamma, men några ändringar har gjorts. Förutom





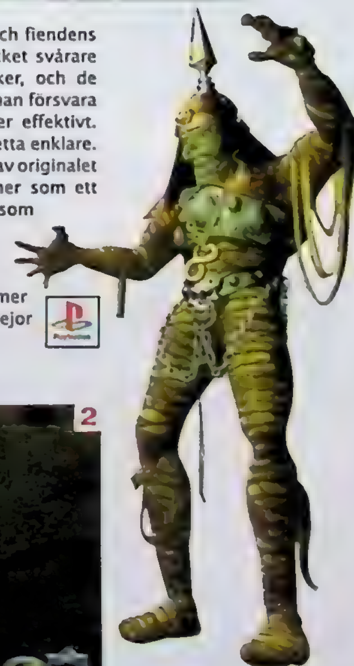
Vart och ett av spelets många förband har sin egen styrka och svaghet, vilket man måste noga betänka innan man ger bovarna på moppo.

***Dark Omen* är mer en förbättrad version av originalet med en ny kampanj, än ett nytt spel - mer som ett uppdrag än en regelrätt uppföljare.**

att det ser bättre ut, rör det sig snabbare och fiendens AI har definitivt förbättrats. Det är nu mycket svårare att lura fienden till att göra korkade saker, och de anfaller på mer intelligenta sätt. Nu måste man försvara sina oskyddade trupper och trollkarlar mer effektivt. Samtidigt finns här flera detaljer som gör detta enklare.

Dark Omen är mer en förbättrad version av originalet med en ny kampanj, än ett nytt spel - mer som ett uppdrag än en regelrätt uppfoljare. Hur som helst, det är lika beroendeframkallande och kul som *Horned Rat*, och det borde passa det första spelets fans. Därmed sagt, att om du inte gillade det första spelet, kommer du inte att hitta tillräckligt många nya grejor här för att du ska ändra dig.











[1] Man har obegränsat med tid på sig att formera trupperna inför en strid... [2] ...men så snart våld utbryter, övergår allt till realtid. [3] Animerade huvuden för handlingen vidare mellan bataljerna.

Svenska PlayStation Magasinet

BETYG

■ GRAFIK:	Underbar 3D-terräng, med små men väl användbara trupper	8
■ SPELBARHET:	Bra, men kan bli svårt	7
■ HÅLLBARHET:	En lång, stridsfylld kampanj	8

Ännu ett utmärkt fantasy-strategi-spel, den här gången med förbättrad grafik och spelbarhet. Lika svårt som originalet.

8 av 10











[1] Missa en, och det blir till att börja om. [2] Borden vickar och roterar, men det är inte så svårt. [3] Ljussabel-action - George Lucas har mycket att stå till svars för. [4] TV-apparater, de är överallt och de innehåller små insekter Gex kan äta för att få extra energi. [5] Tar luften slut, kolar Gex.

Gex 3D: Enter the Gecko

Se upp, alla flugor, geckon är tillbaka och den här gången är han i 3D. Fantastiska 780-tums TV-apparater fungerar som dörrar till det senaste Gex-plattformsspelets televisuella värld. Okej, var har ni nu fjärrkontrollen?

Crystal Dynamics uppmärksammades först som ett av de modiga/dåraktiga företag som gjorde spel till den sedan länge döda 3DO-konsolen. Bland deras första spel fanns *Gex* – ett traditionellt plattformsspel i 2D, med snygg grafik och ett par nya idéer.

Att man valde att sätta en geckoödla i huvudrollen berodde på att en riktig ödla ju kan klänga sig fast på vertikala ytor. I spelet innebar detta att Gex kunde fara upp och ner i miljöerna, såväl som springa och hoppa.

Gex lämnade skeppet när 3DO:n sjönk spårlöst, och han syntes ibland på andra 32-bitars konsoller, inklusive PlayStation. Nu har några år gått, och Gex lever vidare i sin nya superduperinkarnation.

Den nya standard för genren som satts av *Crash Bandicoot* och *Pandemonium* har gjort det svårt för Crystal Dynamics att komma med något nytt och fräscht - så bli inte förvånad över att de inte gjort det. Men samtidigt är *Gex 3D* ett ganska bra tillägg till genren.

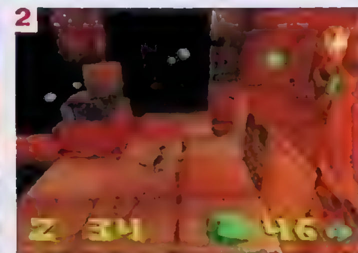
Av någon outgrundlig anledning är Gex TV-narkoman, vilket innebär att hans äventyr alltid har något med TV att göra. Nivåerna har teman som tecknad film, kung-fu, skräck, forntid, science fiction, polisserier och så vidare, och alla pick-ups ligger i TV-apparater spridda över landskapen. Målet är att utföra ett uppdrag på varje nivå – lyckas man får man en fjärrkontroll i pris. Tillgång till nya nivåer får man via TV-skärmar, och fjärren gör att du kan gå vidare och in i bossnivåerna. Enkelt.

Trots all 3D-grafik är spelet egentligen ett vanligt, enkelt plattformsspel. Gex springer och hoppar och bekämpar sina olika (och lättviktiga) fiender genom att smiska dem med stjärten. Men nu används hans väggklättrarförmåga på ett mer praktiskt sätt, eftersom han nu kan gå uppför och runt hörn och till och med i taket för att se saker och ting upp och ner. Om man nu vill det.

Men förutom ett par nya inslag, som att man måste

Av någon outgrundlig anledning är Gex TV-narkoman, vilket innebär att hans äventyr alltid har något med TV att göra.





[1-2] Väl i bonusnivån är det dags att samla ikoner med olika teman - polisbrickor, dödskallar och så vidare - innan tiden runnit ut.





■ UTGIVARE:	BMG Interactive	■ DISTRIBUTÖR:	IQ Media
■ UTVECKLARE:	Crystal Dynamics	■ SPELTYP:	Plattform

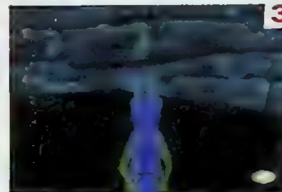
[1] En gecko-buddha att förvånas över. [2] Gex i sin Snurre Sprätt-dräkt. [3] På skräcknivåerna kan väggarna få liv. [4] Gex leker *Tron* när han hoppar omkring inuti en jättedator. [5] Han är lite för kort för att vara en stormtrooper. [6] Leslie Phillips, som gör Gex' röst. [7] Krossad av en tiotonsvikt från Acme på tecknad film-nivån. [8] se upp!



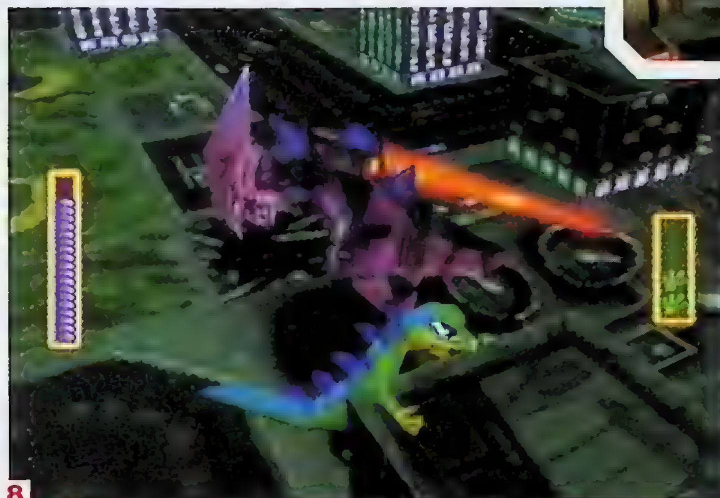
1



2



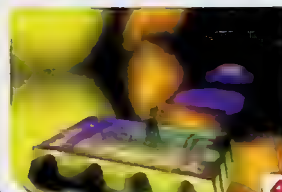
3



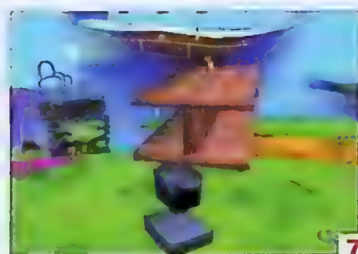
8



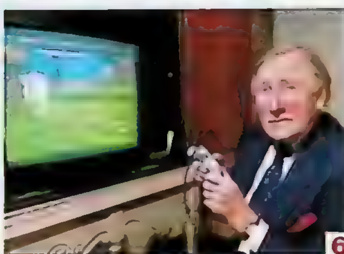
5



4



7



6

Gex' designer har rotat djupt i plattforms-
arkiven för att hitta faror som roterande
plattformar, plattformar som rör sig
från sida till sida och plattformar
som försvinner under en

trycka på strömbrytare för att öppna dörrar, finns det inte mycket mer att säga om själva spelandet, vilket är ett litet minus för *Gex 3D*. De uppdrag man får är inga större utmaningar - man ska plocka upp vissa föremål, besegra speciella skurkar, eller helt enkelt bara nå nivåns slut. Gex' designer har rotat djupt i plattformsarkiven för att hitta faror som roterande plattformar, plattformar som rör sig från sida till sida, plattformar som försvinner under en – och den där frustrerande klassikern med en vägg med avsatser som dras in och ut i tur och ordning, så man måste hoppa i exakt rätt tid, eller falla och börja om igen. Knappast någon evolution, än mindre revolution.



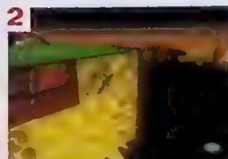
Men därmed inte sagt att det säkert finns en massa PlayStation-ägare som aldrig spelar 3D-plattformsspel tidigare, eller ens TV-spel. Så med tanke på de ganska restriktiva och linjära *Crash Bandicoot*, *Cheesy*, *Spider*, *Pandemonium* och så vidare, kan friheten att springa som man vill i *Gex* kännas uppfriskande, och det är orättvist att hänga upp sig på brister som i andra spel vore höjdpunkter. Vi gillar verkligen *Gex 3D* - nej, vi menar det - det är bara synd att det inte är så originellt. Hur som helst, det finns en grej i *Gex 3D* som måste omnämnas. Passande för en odlas personlighet, har Gex försetts med en röst. Den gamle teater- och filmskådisen Leslie "Well, hellooo" Phillips står för rösten. Bra... teoretiskt sett. Nu brister Gex slumpmässigt ut i 500 repliker som "Åh, att se världen så som Keith Richards gör det". Detta är ganska kul i början, men blir väldigt snabbt irriterande. Och vad menas med "Det känns som om jag har Boy Georges byxor"?



1



2



3



[1]Det här är skrämmande likt *Crash Bandicoots* djungelpartier. [2] Gex kommer nätt och jämnt undan ett knippe spik. [3] Lite mer action på väggarna.

Svenska PlayStation Magasinet

BETYG

■ GRAFIK:	Miljöerna varierar från snygga till häpnadsväckande	8
■ SPELBARHET:	Typiskt plattformsspel i 3D. Senare nivåer verkar svåra	7
■ HÅLLBARHET:	Många sätt att spela på, många nivåer	8

Välputsat, snyggt och underhållande, brister bara i originalitet och saknar det där lilla extra vi väntar så på.

8 av 10

VÄRLDSPREMIÄR!

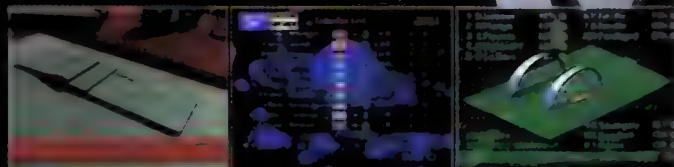
NU KAN DU SPELA 3D FOTBOLL OCH MANAGEMENT I ETT OCH SAMMA SPEL

KICK OFF WORLD

3D FOTBOLL

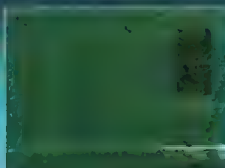


MANAGEMENT



KICK OFF CLASSIC

I Kick Off Classic mode kan du återuppleva gamla tiders härliga gameplay



Reebok™ Super League – Välj att vara manager och spela för någon av de 350 internationella toppklubbarna.

- Var med och spela själv på planen eller luta dig tillbaka och följ matchen från åskådarplats. Lyssna till kommentatorns blixtrande referat tack vare unik "predict" funktion.
- Köp och sälj internationella toppspelare
- Ta emot meddelanden från klubbens direktion
- Ta hand om din klubbs finanser
- Lägg upp ditt lags taktik
- Följ den internationella spelarrankingen
- Spela dig till toppen genom 3 divisioner

Finesser:

- Fantastisk 3D fotboll
- Reebok™ Super League (med speciella management funktioner)
- Blixtsnabb action i både höjd- och sidled
- Tävla i World Cup, Liga- och Cupmatcher eller vänskaps- och träningsmatcher
- Välj mellan 450 nationella och internationella klubbar från Europa, Sydamerika och Afrika
- Upp till 4 spelare kan delta i matchen samtidigt



ANCO



Distribution till återförsäljare:
Funsoft Sweden AB
Tel 08-760 02 40, Fax 08-760 63 44
www.funsoft.se

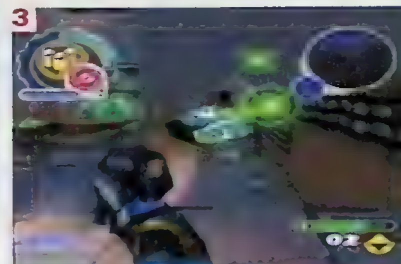


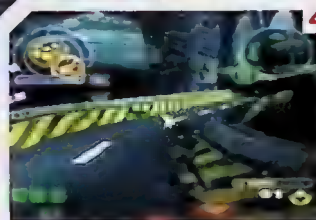
■ UTGIVARE: Electronic Arts ■ DISTRIBUTÖR: EA Nordic
■ UTVECKLARE: EA Canada ■ SPELTYP: 3D-shoot 'em up

En Spelare

1 

2 

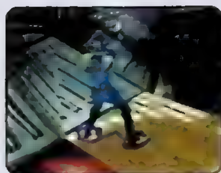
3 

4 

[1] Åker man det allra minsta fel åker man av vägen mot en nästan garanterad död. [2] Fienderobotar ger ifrån sig kraft- och hälsopaket om man skjuter på dem. [3] Synd bara att de skjuter tillbaka. Det gröna bör undvikas för alla hälso-intresserade. [4] Sci-fi-miljön är suverän.

Reboot: Countdown to Chaos

Han har redan slagit som tecknad figur och nu ska han skjuta sig in på PlayStation-arenan. Vad kan en liten blå surfare erbjuda en PlayStation-ägare? Det ska vi ta reda på.



De flesta här i Sverige har inte en aning om det här, men *Reboot* är namnet på en tecknad TV-serie som handlar om ett cyberfolk som bor i en gigantisk megadator. Deras liv förflyter stillsamt tills en robotskurk som heter Megabyte dyker upp och försöker ta över huvudprocessorn i datorn där Reboot bor. Megabyte går till väga så att han förstör programkoden på väl valda ställen så att Reboots samhälle ska gå under och han själv kunna ta över och upprätta en digital diktatur. Ruskigt, va?

TV-spelet tar till vara på denna huvudhandling och låter dig spela som en av datorns invånare vid namn Bob. Han flyger omkring på sin jetsurfingbräda och försöker laga programkoden med sin Glitchpistol. Varje programfel måste lagas inom en viss bestämd tid, vilket inte är det lättaste. Spelets 21 nivåer är fyllda till brädden med onda stridsvagnar, robotar, flygplan och stridsartilleri, som alla vill åt stackars Bob.

Reboot är ett 3D-shoot 'em up med en del originella idéer, varav en är hur man utformat nivåerna. Istället för att smyga runt i labyrinter av tunnlar utspelar sig varje nivå på en stor arena fullproppad med ramper, byggnader, broar, fällor, backar och till och med forgiftade sjöar. Det här icke-linjära sättet att spela på känns som en frisk fläkt.

En annan originell idé är Bobs jetsurfingbräda. Den går fort, vilket gör att den känns lite svår att styra i början. Det tar dock inte alltför lång tid innan man kan manövrera den hyfsat skickligt genom alla väldesignade sci-fi miljöer. Även de stora flygfarkosterna som åker omkring med sirenerna påkopplade imponerar med den speciella Blade Runner-känsla de tillför. Vill det sig väl får man till slut mota en del bossar också.

Nackdelar finns dock. Alla stora datainteriörer ser förvillande lika ut efter ett tag och att bara åka omkring och leta efter programkodsfel och nycklar (som tar en vidare till nästa nivå) känns inte alltför roligt efter ett tag. Med lite olika utformade delnivåer och ett par bonusnivåer skulle det har ha kunnat bli ett riktigt lysande spel. Som det är nu är det ett kul sci-fi-shoot 'em up med lite originella idéer och en design som tvingar den som spelar att tänka i 3D. Och det kan ju vara vackert så.



1 

2 

[1] På en klar dag kan man se riktigt långt, ända till närmaste kabel. [2] Dylika korridorer är infekterade av robotar och vaktartilleri.

BETYG

■ GRAFIK:	Snygg, atmosfärisk och väldesignad sci-fi-miljö 8
■ SPELBARHET:	Utmanande och annorlunda 3D-pang-pang 7
■ HÅLLBARHET:	En mängd nivåer och bossar att ta sig förbi 7

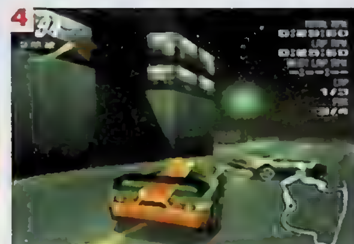
En välgjord miljö och kul uttänkt kontroll gör att det här spelet sticker ut lite. Men vi har sett det mesta förut, om än i lite annan utformning.

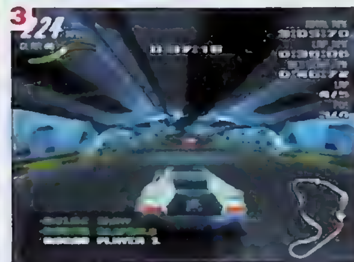
7 av 10

[1] I det renderade introt får man en försmak av ljuseffekterna... [2] ...och i själva spelet lever de upp till förväntan. [3] Tunnlar stöter man ofta på... [4] ...liksom bilar som sladdar över vägen och in i periferin.









Motorhead

Biläkarspel: man får tretton på dussinet, men Digital Illusions har skapat ett rytande monster till racingspel som bryter sig ur klungan.

I dagens läge är det nästan korkat att släppa ett racingspel. Jovisst, genren är väldigt populär, men ta en koll på vad som redan finns: Namcos *Racer*-trilogi står för perfekt arkadaction; *TOCA* täcker upp sim-marknaden; och så har vi det mäktiga *Gran Turismo*... Endast en hög svenska genier till programmerare har en chans mot detta motstånd...

Vid en första titt på *Motorhead* tänker man "Aha, *Wipeout* med bilar", och det stämmer väl på många sätt. För liksom Psygnosis' klassiker utspelar sig *Motorhead* i en smogtäckt nära framtid, där neonskimrande skyskrapor hotar längs horisonten och himlen är läckert orangeskimrande. Men här tävlar förarna inte på säkra, väluppIysta banor, utan på åtta provisoriska banor, vilka löper planlöst genom mörka industrilandskap, övergivna hamnar, kuststäder och slingrande kanjoner. Medlemmarna i *Motorheads* "Transatlantic Speed League" känner inte till ordet "säkerhet"...

Det är ingen slump att denna fiktiva organisation har ordet "speed" i namnet – fart är uppenbarligen spelets designers största intresse, och de har gett allt för att åstadkomma det. Väljer man att tävla mot tre motståndare i stället för sju, går spelet i halsbrytande

BANORNA



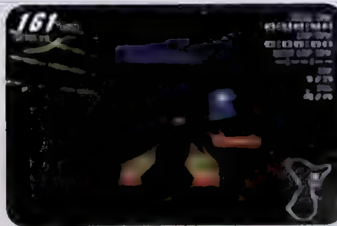
Goldbridge

Körs nattetid i en stad fylld med skyskrapor och futuristisk arkitektur. Snäva kurvor och tunnlar i stil med de i *Ridge Racer*, men bron ger dig en chans att öka farten. Som helhet en bra nybörjarbana.

Red Rock

Den här banan i Arizonas kanjoner har fler tricks än Truxa. Återvändsgränder, vägar som delar sig, ett par skrämmande vassa kurvor och ett stort stup att glida utför. Den rödaktiga himlen är dock underbar.





Neo City

Ännu en mörk stadsmiljö, fast med ett klassiskt inslag – en rejäl backe i San Francisco-klass. Känslan när man far utför denna är makalös. Annars är det här en kombination av tuffa kurvor och klaustrofobiska raksträckor.

Atlantika

Den här banan i södra Frankrike är soligast och en av de mest varierade. Här finns stora, gräsinramade motorvägar (väldigt lätta att glida av), så väl som omvägar. Liksom Red Rock har banan illasinnade delade vägar där man ofta kraschar in i återvändsgränder.







■ UTGIVARE:	Gremlin	■ DISTRIBUTÖR:	Bonnier
■ UTVECKLARE:	Digital Illusions	■ SPELTYP:	Racing




[1] För att hålla ångan uppe, använder sig *Motorhead* av dimma för att dölja bildhastighetssystemet. [2] Tävlar man mot alla åtta bilarna, går det inte snabbare än 25 bilder i sekunden.

Vid en första titt på *Motorhead* tänker man "Aha, *Wipeout* med bilar", och det stämmer väl på många sätt.

50 bilder i sekunden. Faktum är att *Motorhead* är så snabbt att man mår illa. Detaljerna i miljöerna kan förvisso hänfalla åt kubism emellanåt, men skjuter man fram genom en trång tunnel i 250km/h tittar man knappast på utsikten; det enda man tänker på är hur man ska kunna klara nästa kurva utan att krascha in i en barriär och skicka sin bil ut i evigheten.

Motorhead är verkligen som en grym härskarinna. Till att börja med har man bara tre bilar och två banor att välja mellan. För att få tillgång till fler, väljer man alternativet The League, där man måste kvalificera sig för att gå vidare. Nybörjare börjar längst ner i de tre förbunden; tar man sig till division ett får man tillgång till alla tio bilar och åtta banor, och dessa kan också väljas om man spelar två stycken, eller ensam i Single Race-alternativet.

Men det svåra är att kvalificera sig: det här är det kanske mest hänsynslösa racingspel vi någonsin sett. Till och med i Easy mode hamnar man garanterat sist om man så bara en gång studsar mot en barriär och kommer ur sin position. Och köra på saker är något nybörjare gör mest hela tiden. Varje bana är nerlusad med skarpa kurvor och elakheter som sätter dit fartblinda förare. Ta Red Rock, till exempel, den andra banan. Den slingrar sig genom en kanjon i Arizona, och på ett ställe verkar den dela sig och gå till två tunnlar. Men den till vänster är en återvändsgränd – vilket man inte märker förrän man kraschar in i den.



Detta är så orättvist att man blir galen, men de flesta av fällorna är lite enklare att upptäcka. Ofta delar sig vägen i två halvor runt saker som statyer, lämpliga att krocka med om man inte svänger snabbt nog. Ibland blockeras halva körbanan, och då måste man sladda över asfalten för att undvika en tegelvägg. Ruhrstadt innehåller en bra del, där man far fram genom en öde parkeringsplats och försöker undvika stora betongpelare.

Det måste dock sägas att racingpuritaner säkert kommer att anse dessa inslag som oförlåtliga irritationsmoment. Här finns tillfällen då man nätt och jämnt lyckats ta sig till en mittposition, och plötsligt hamnar



[1] Det är svårt att köra om motståndarna, men passa på i kurvorna. [2] Dueller som denna är kul, speciellt när man prejar in den andra bilen i en mur.



Ruhrstadt

Här kör man över en parkeringsplats och en hamn i en tysk industristad. Här finns också två ramper, vilka gör att man senare kan köra på två hjul. Det är som *Mitt i plåten*. Fast utan Burt Reynolds.

Olympos

Ännu en ljus sydeuropeisk bana, med raserade hus och grekiska ruiner. På ett ställe tvingas man av vägen och in i en lerig gränd, för att slutligen hamna på en stor kullerstensbelagd gård. Men var är Demis Roussos?



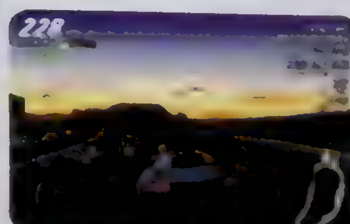


Nolby Hills

Inspirerad av brittiska banor som Brands Hatch, och mer realistisk än de andra, med mer rätt fram racing. Flera kurver saknar barriärer, så kör man för fort hamnar man lätt hundra meter utanför banan.

Okkunspeedway

En annan okomplicerad bana, med två väldigt långa raksträckor där man kan testa spelets snabbaste bil; Serpent. Den bilen blir inte tillgänglig förrän mot slutet, och är kul att flänga omkring i.



Motorhead

[1] Kolla in himlen. Jösses, du kraschade. [2] Bakgrunderna kan vara ytterst rena, men är välteсknade och funkar bra.





Själva styrningen av bilarna är inte speciellt realistisk – det är en överdriven karikatyr på bilsport, snarare än en simulator.



sist igen i ett lopp man kämpat fyra varv för att vinna. Enda lösningen är att memorera varje centimeter av banorna, och hålla tungan rätt i mun när något dyker upp i vägen. Om du är van vid att enbart undvika barriärer och andra bilar, blir det här verkligen en ögonöppnare.

Man måste lära känna sin bil också. Var och en av de åtta väldesignade bilarna i *Motorhead* har olika egenskaper vad gäller hastighet, acceleration och väghållning, och ett tips är att studera dessa noga innan man försöker sig på att köra ett lopp. **Om man ska prova sig på en av de mer slingriga banorna, som Red Rock, är det förstås uppenbart att man väljer en bil som är lättstyrd.** Vissa bilar griper tag i vägen oavsett hur fort man kör, medan andra sladdar och har sig. Det här är förstås upp till spelarens egen smak. En del kommer att gilla att en bana känns helt olika beroende på vilken bil man kör, medan andra hata bristen på skärpa och raffinemang. Själva styrningen av bilarna är inte speciellt realistisk – det är en överdriven karikatyr på bilsport, snarare än en simulator.

Men en väldigt bra detalj är spelets minst sagt avancerade AI. Istället för att följa utstakade vägar, väljer de datorstyrda bilarna sin väg allt efter fardens gång, och överväger hastighet, kurvor och de andra bilarnas placeringar – vilket innebar att två lopp aldrig blir likadana. Även de datorstyrda bilarna gör misstag. Om de upptäcker en lucka mellan en bil och sidobarriären försöker de ofta köra in där, vilket kan resultera i att de går av banan (men den bristen är begränsad, oftast är det datorns bilar som upptäcker och utnyttjar dina misstag).

Om du är på jakt efter något lite annorlunda, kommer du att älska *Motorhead*. Det är svårt, det tar en evighet att bemästra och känslan av hastighet är oöverträffad. Även tvåspelaralternativet med splitscreen är bra, då farten och detaljerna inte minskar märkbart. Men om du vill köra på vanliga banor på ett realistiskt sätt kommer du att hata det. Med andra ord, det här är således *Wipeout* med bilar.





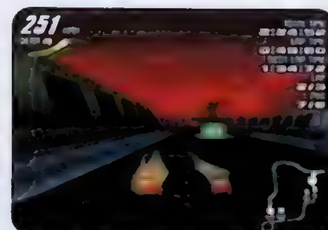
SE UPP!!!

I de flesta racingspel är ens enda bekymmer att inte fara av vägen i kurvor, eller att plöja in i omgivningarna. *Motorhead* erbjuder ett helt gäng överraskningar som håller en på helspänn. Här är några stycken som får en att skrika framför TVn...



Återvändsgränder

Man kör i 300 km/h, man leder och allt är perfekt. Men plötsligt slutar vägen och ens kärra smashar in i en vägg. Gesse, vad man svär när alla de andra passerar en.



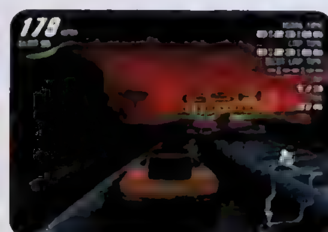
Föremål i vägen

Red Rock har en staty som verkar harmlös, men när alla andra bilar försöker köra om på båda sidor om en får man panik och vet inte om man ska köra till vänster eller till höger. Velar man för länge kör man in i statyn.



Plötsliga omvägar

Liksom i fallet med återvändsgränderna, dyker dessa upp precis när man tror att allt är lugnt på en snabb raksträcka. Plötsligt smalnar vägen, och man svänger instinktivt, eller kraschar.



Vägar som delar sig

Ytterligare en Red Rock-klassiker. Vägen delar sig i två, med en betongö i mitten. Kör på ön, färden slutar abrupt och chanserna att vinna grusas. Detta gör en minst sagt skitförbannad.

BETYG

Svenska PlayStation Magasinet

GRAFIK:	Inte hänförande vacker, men snygg, svensk och duglig	8
SPELBARHET:	Snabbt, vildsint och en djävulsk utmaning	8
HÅLLBARHET:	Om du har tålamot kan du spela om och om igen	7

En verklig adrenalinkick, med en hop vågade och intressanta idéer – men alla kommer inte att gå hem hod racingpuritanerna.

8 av 10

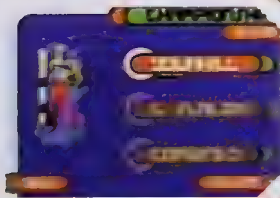
Snow Racer

Det är en utmärkt kombination av skid- och snowboardåkning, med snabb grafik och bra kontroll. Se upp, ***Cool Boarders...***





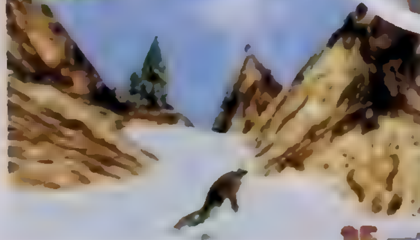
















Variationen är en av *Snow Racers* största styrkor. Vart och ett av de tre alternativen ger två grenar att välja mellan, och varje gren tar plats på tre allt svårare banor. Det tar lång tid att lära sig bemästra dem alla: man måste använda olika tekniker för att nå bästa resultat.

Som genre har skid- och snowboardspel tre huvudsakliga problem de måste undvika. Det första är svårigheten att ge intryck av rörelse och hastighet. Det är förvånansvärt svårt att komma ifrån känslan av att man står stilla medan berget swischar iväg under en, istället för tvärtom. Det andra problemet är kontrollerna. Att få kontrollerna att reagera snabbt samtidigt som man i hög hastighet glider över snö lyckas inte många med. Det sista problemet är förstås det faktum, att om man inte tänker igenom designen ordentligt, blir skid- och snowboardspel väldigt snabbt tjatiga och tråkiga – oavsett hur bra grafiken och kontrollerna är.

Snow Racer undviker dessa problem, och resultatet har blivit ett av de bästa vintersportspelen för PlayStation. Vad gäller variation kan man inte klaga. Här finns tre olika grenar – Ski, Freeride och Alpine. Inte helt överraskande går den förstnämnda ut på skidåkning, medan de två andra är snowboardbaserade. Alla tre bjuder på två alternativ att välja mellan, vilka i sin tur bjuder på tre banor. Tävlingarna i sig kan spelas som Championship, Time Attack, eller mot en annan spelare.

Till exempel består Ski av störtlopp och storslalom, med tre banor vardera. Väljer man Championship, kan man välja någon av dessa, eller kombinera de två i upp till sex åk, och därefter ska man tävla mot en grupp datorstyrda motståndare på varje bana. För att fortsätta till nästa bana måste man gå i mål som åtminstone trea i varje åk. Allteftersom får man

Vad gäller variation kan man inte klaga. Här finns tre olika grenar – Ski, Freeride och Alpine





■ UTGIVARE: Ocean ■ DISTRIBUTÖR: Egmont
■ UTVECKLARE: Power and Magic ■ SPELTYP: Vintersportsimulator



kodord, vilka gör att man kan öva i banorna man får tillgång till i Time Attack, i vilket man möter ett "spöke" av sin bästa tid.

De två andra grenarna följer ett liknande mönster, men tävlingarna skiljer sig åt. I Freeride kan man välja mellan Freeride- och Tremplintävlingar. I båda måste man ta sig ner på en viss tid, och med ett visst antal poäng, vilka man får genom att utföra ett gäng tricks med sin bräda. I Alpines störtlopps- och storslalom-alternativ får man ett liknande antal möjligheter. Och som om detta inte vore nog, kan man till varje tävling välja en av fyra karaktärer, alla med olika styrkor och svagheter, och så finns det sex brädor eller skidor att välja mellan, var och en speciell på sitt sätt.

Självklart vore alla dessa alternativ bortkastade om själva spelet inte var kul, men återigen ligger *Snow Racer* bra till. Grafiken är mycket imponerande, med uppfinningsrika banor och många detaljer. Viktigast är dock att *Snow Racer* fräser iväg som en blådåre, speciellt i skidtävlingarna. Fartkänslan är superb: man får verkligen känslan av att man far iväg nerför en backe i 90 till 105 km/h. Det är så fantastiskt att man överser problemet med träd och grejor som ibland dyker upp mitt i alltihop.





Bäst av allt är det enkla men bra kontrollsystemet. I skidtävlingar kan man sladda alldeles lagom mycket för att återställa fartkänslan utan att ens figur blir svår att styra. Snowboard-tävlingarna innehåller löjligt många olika stunts och tricks – tveklöst beroende på att snowboardstjärnan Babs Charlet varit inblandad i spelets design.

För att sammanfatta, har Ocean och Power and Magic kommit med ett väldigt trevligt spel som varar förvånansvärt länge, och är en värdig utmanare till *Cool Boarders 2*. Om du tycker att andra vintersportspel är tjatiga eller begränsade, blir det här en trevlig överraskning.



Fartkänslan är superb: man får verkligen känslan av att man far iväg nerför en backe i 90 till 105 km/h












Allt från höga hopp och löjligt snabba banor till en enorm mängd snowboardtricks gör att *Snow Racer* har mycket att erbjuda. Repriserna är tjusiga, och visar ens åkning ur TV-kamerors perspektiv. Det finns till och med en prispall när varje tävling är slut.

BETYG

■ GRAFIK:	Mycket snabbt, övertygande fartkänsla	8
■ SPELBARHET:	Snabbt, hektiskt och fängslande	8
■ HÅLLBARHET:	Massor av tävlingar, banor och trick	7

En utmärkt kombination av skid- och snowboardåkning. Snabb grafik och bra kontroller. *Cool Boarders 2* har fått en utmanare.

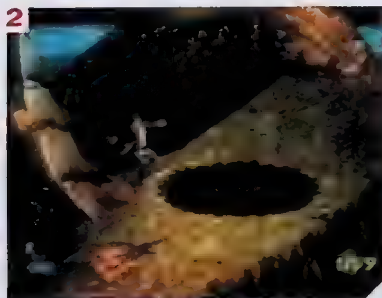
8 av 10



Pitfall 3D: Beyond The Jungle

Efter flera års semester dyker Pitfall Harry Jr upp i ett tredimensionellt äventyr.

1


2


[1] De här killarna är inte särskilt snälla. [2] Som vanligt innebär ett *Pitfall*-spel väldigt mycket hoppande. [3] Det finns många bonusbanor, så här ser den första ut.

3


1982 chockerade Activision spelvärlden när det släppte *Pitfall* till Atari 2600. Det var ett av de första plattformsspelen och påminde en hel del om *Indiana Jones*-filmerna. Man spelade som Pitfall Harry, en äventyrare i Sydamerikas djupaste djungel. Idag ter sig givetvis spelet som gräsligt och simpelt, men när det kom var det en sensation.

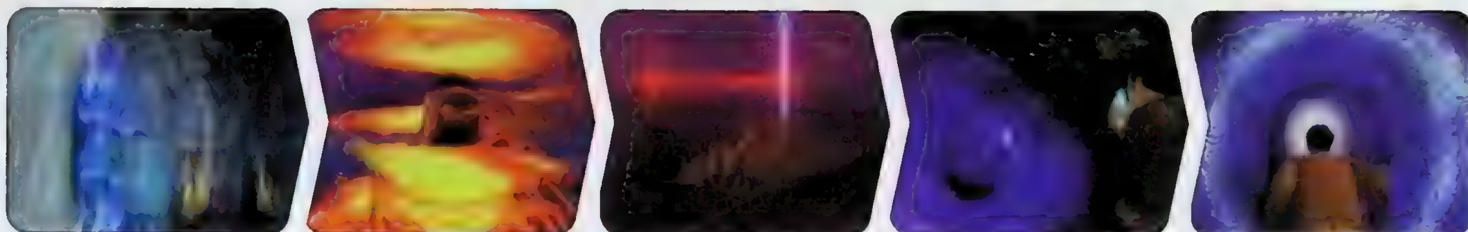
Som brukligt när ett spel blir populärt, dröjde det inte länge förrän uppföljarna kom (*Pitfall II* 1984 och *Pitfall: Lost Caverns* 1987). Sedan var det tyst ett tag kring hjälten, men 1995 dök hans son Pitfall Harry Jr upp i *Pitfall: The Mayan Adventure*. Nu har det återigen blivit dags för Pitfall Harry Jr att snöra kängorna. Det har dock skett en del förändringar sedan det sist begav sig. Det tvådimensionella upplägget är borta och som framgår av spelets titel utspelar sig det nya äventyret i en tredimensionell miljö.

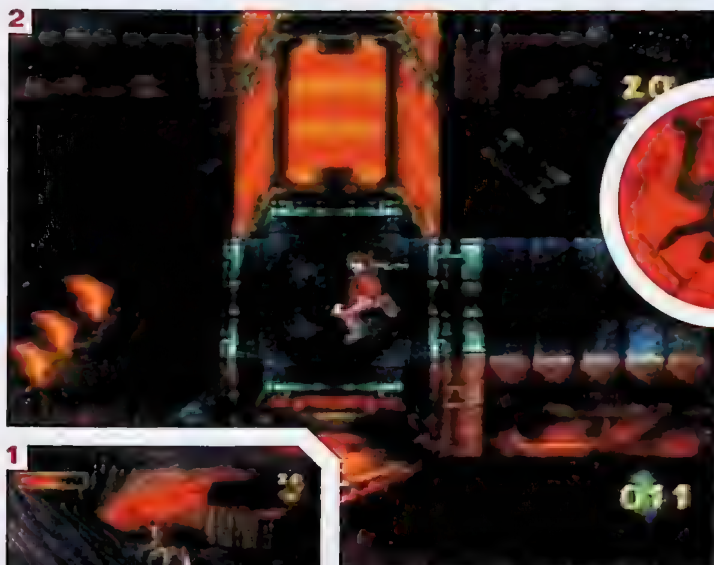
Pitfall 3D: Beyond The Jungle innehåller flera stora banor och man måste lösa olika uppgifter på varje innan man kan gå vidare till nästa.

Spelet börjar med en animerad sekvens som på ett enkelt och begripligt sätt förklarar bakgrunden till äventyret. Harry befinner sig i Sydamerikas djungel och får syn på ett blått sken från en grotta. Det visar sig vara en stor kristall och när han tar upp den öppnar sig en portal. En kvinna uppenbarar sig i öppningen och förklarar att hon kommer från planeten Moku. På denna märkliga planet finns det två olika energikällor som kallas Lucense. Blå Lucense är bra och den röda varianten är farlig. Hon berättar att en person som kallar sig Scourge har lagt vantarna på den röda energikällan och förslavat planetens befolkning. Kvin-



UTGIVARE:	Activision	DISTRIBUTÖR:	Wendros
UTVECKLARE:	Activision	SPELTYP:	Plattform



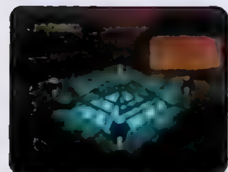






[1] Pilarna hjälper en att hamna rätt. [2] Ibland vill man bara stanna och känna vibbarna. [3] I sådana här tunnor ligger det ofta bonusföremål. [4] Hmm... det här känns bekant.

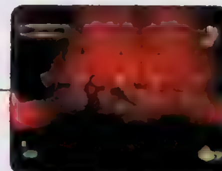
Av bilderna att döma kan man lätt tro att det är ett äventyrsspel i stil med *Tomb Raider*, men sa är inte fallet. *Pitfall 3D* är ett klassiskt plattformsspel.



nan är ledare för en grupp rebeller och hon behöver Harrys hjälp i kampen mot Scourge. Givetvis ställer han upp.

Pitfall 3D: Beyond The Jungle innehåller flera stora banor **och man måste lösa olika uppgifter på varje innan man kan gå vidare till nästa.** Uppgifterna förklaras på ett ganska barnsligt sätt under laddningstiden mellan de olika banorna. Man spelar ur ett tredje persons perspektiv med Harry i centrum av skärmen. Det är inga problem att kontrollera honom. Han kan springa, hoppa, svinga sin hacka, ducka och använda olika föremål.

Av bilderna att döma kan man lätt tro att det är ett äventyrsspel i stil med *Tomb Raider*, men så är inte fallet. *Pitfall 3D* är ett klassiskt plattformsspel. Själva spelandet består huvudsakligen av hoppande mellan plattformar och stup. Självklart kan man svinga sig i lianer precis som i de tidigare spelen. Dessutom kan Harry använda sin hacka till att haka sig fast i olika krokar. Det krävs en hel del precision för att klara detta, särskilt på de sista banorna.



Som tur är har man ganska många liv och det finns en hel del bonusföremål utspridda längsefter banorna. Dessutom belonas man i slutet av varje bana för varje tusen poäng man samlat ihop. **Varje liv består av en kraftmätare som reduceras när man träffas av monster, eld och så vidare. Ramlar man av en plattform förlorar man det mesta av kraften.**

Grafiken är ganska snygg, även om Harry är lite kantig är bakgrunderna välgjorda. Varje bana har sin egen stil och utsikten från några av de högt belagna plattformarna är magnifik. Variationen av monster är skaplig.

Ljudet är bra. Alla de sedvanliga effekterna finns där, musiken är filmisk och *Bruce Cambell* från *Evil Dead*-filmerna står för Harrys röst. Kommentarerna blir ibland lite klichéartade, men är oftast ganska lustiga.

Pitfall 3D är genomtänkt och snyggt. Trots att vi sett det forut och att vissa delar är frustrerande svåra, är det på det hela taget ett bra spel. Harry spelar inte i samma division som Lara, men han duger ändå.

BETYG

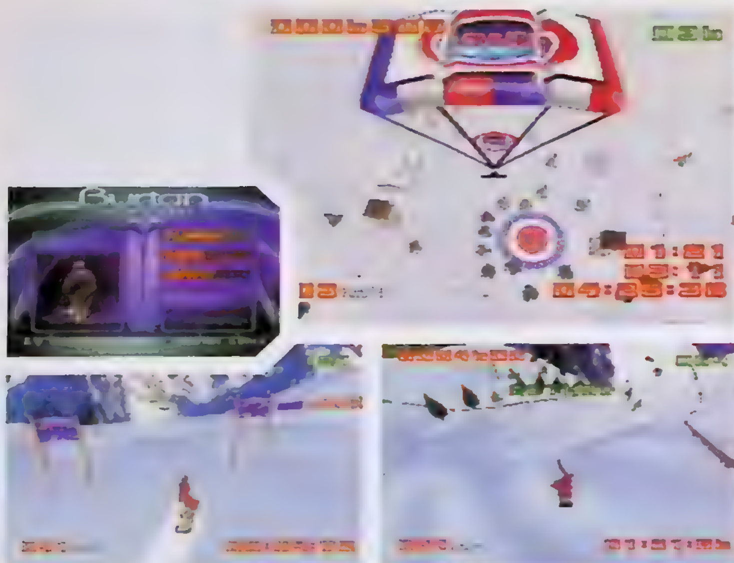
GRAFIK:	Hyfsad karaktär och snygga bakgrunder	8
SPELBARHET:	En klassiker i 3D	7
HÅLLBARHET:	Många stora banor	7

***Pitfall 3D: Beyond The Jungle* är ett bra plattformsspel med trevlig grafik, dock aningen svårt.**

7 av 10

Två Spelare | Minneskort-Kompatibelt

■ UTGIVARE: Eidos ■ DISTRIBUTÖR: Wendros
■ UTVECKLARE: Silicon Dreams ■ SPELTYP: Snowboardsimulator





Chill har allt man kan förvänta sig – och en del man inte förväntat sig. "Hoppa fallskärm från ett stort stup"- och "undvik fallande träd"-bitarna är speciellt bra. Synd bara att kontrollerna är för kassa.

Chill

Om du inte fått nog av snö än, har kanske Eidos Interactive en kylslagen lösning...

Vinter-OS i Nagano har mycket att stå till svars för, i synnerhet den senaste tidens invasion av snö- och isbaserade sportspel till PlayStation. Detta vore förstås inte något problem om det rörde sig om kvalitetsprodukter, men de flesta av de här spelen verkar ha hastats fram för att klämma in något i den här genren.

Chill, som är Eidos bidrag, hamnar någonstans i mitten. **Dess förhållandevis sena releasedatum ger en vink om att kvalitet var viktigare än punktlighet för dess utvecklare, och det har till och med en Burton Snowboards-licens i ryggen. Men *Chill* är inte helt felfritt.**

Målet i spelet är att bli den kyligaste åkaren på platsen spelet uspelar sig. Man ska utklassa sina medtävlare i fart, skicklighet och komplett vanvett tills de inser att de är besegrade. För att göra det här väljer man en av fyra karaktärer (som vanligt finns en extra femte gömd i spelet), man väljer en bergstopp från ett stort urval, och så far man iväg nerför diverse olika banor, alltmedan man upptäcker små bonusinslag och liknande.

Jämfört med andra liknande snowboardspel, är *Chill* förvånansvärt enkelt att komma in i, och roligt att spela. **Grafiken är snygg och man kan röra sig på ganska många sätt.** Men det bästa är designen av banorna. Genom att på ett skickligt sätt använda sig av data-streaming (en smart programmeringsteknik som gör att PlayStation laddar samtidigt som man spelar) har banorna blivit imponerande stora, vilket gör det möjligt att ta sig ner för bergen på en massa olika sätt.



Vad som inte är bra är att grafiken ibland är lite ryckig, och så har vi det vanliga problemet, när en figur ser ut att stå stilla medan marken under honom rör på sig, i stället för tvärtom. Viktigare är att man inte kan göra speciellt många olika tricks, så spelet kan bli tjatigt.

Chill är inget dåligt spel, och fanatiska virtuella snowboardåkare som slitit ut *Cool Boarders 2* kan nog acceptera det som tidsfördriv. Men det saknar det där lilla extra som lyfter det över genomsnittet.



BETYG

■ GRAFIK:	Underbar mjuk snö, om än inte så realistisk	6
■ SPELBARHET:	Kul, men inte tillräckligt	6
■ HÅLLBARHET:	Massor av brädor, banor och figurer	7

Ett skickligt gjort snowboardspel, men det saknar något som förnyar genren och skiljer det från andra spel. Inte dåligt – bara begränsat.

6 av 10

UTGIVARE:	Namco	DISTRIBUTÖR:	Egmont
UTVECKLARE:	Namco	SPELTYP:	Shoot 'em up

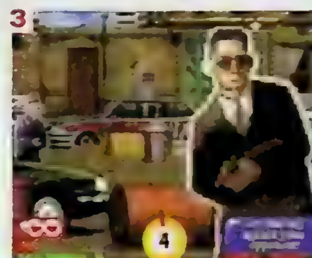


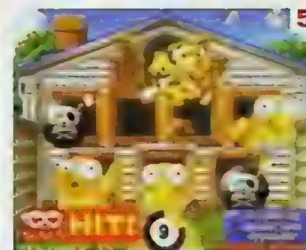








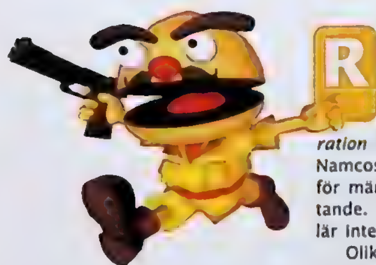




[1] Skjut på skeletten när de hoppar fram bakom gravarna. [2] Skjut på bina när de flyger fram ur boet. [3] Skjut på pappterroristerna när de skuttar fram bakom bilarna. [4] Aha, det här är nytt. Utforska ett enkelt RPG landskap och samla på dig föremål. [5] Eh, skjut kycklingarna.

Point Blank

Vem behöver en handling när man kan skjuta på saker utan någon anledning alls? Det är idén bakom Namcos senaste pangfest. Krama avtryckaren, alla...



Rikta pistolen mot skärmen och skjut. Vem hade trott att den gamla idén, knyckt från vartenda nöjesfält som existerar, fortfarande skulle kunna vara så rolig? Det sena åttiotalets arkadspel *Operation Wolf*, Segas *Virtua Cop* och Namcos eget *Time Crisis* är alla uttryck för människors kärlek till ohämmat skjutande. Och det senaste tillskottet i genren lär inte ta död på den kärleken.

Olikt de flesta spelen i den här genren handlar inte *Point Blank* om våld. Man antar inte rollen av en supersnut som pepprar ner gangstrar som står på rad i en allt blodigare kö (inte för att det är något fel på det). Nej, faktum är, att *Point Blank* för det mesta inte har någon handling överhuvudtaget. ***Point Blank* är i stort sett en serie skjutövningar, uppdelade i nivåer med olika svårighetsgrad. Man väljer svårighetsgrad, en utmaning, läser instruktionerna och börjar skjuta. Så enkelt kan det vara.**



Det som gör att spelet känns lyckat är framförallt variationen på uppgifterna. Man kan skjuta pirayor som skuttar loss på skärmen, sifferblock i stigande värdesordning, pappfigursninjor som hoppar fram bakom byggnader, lerduvor, gulliga leksaker, gamar som släpper ifrån sig små gubbar som faller ner i små båtar och så vidare. Viktigt att notera är att uppgifterna skapats för att man ska kunna träna olika förmågor som pricksäkerhet, hastighet och förmågan att skjuta ner många på samma gång. Det handlar inte alltid om att man ska dränka skärmen i kulor. Tvärtom, ibland har man bara en enda kula till sitt förfogande. Om det är något man kanner att man inte klarar av så går det bra att bege sig till träningsområdet, där man kan finslipa sina olika förmågor.



På många sätt är det här ett typiskt japanskt spel med söta små figurer, färgstarkt surrealistiska miljöer och en oändlig mängd valmöjligheter. Det finns till och med en knapp RPG-sekvens där man ska guida två idioter till upptäcksresande runt en liten ö i jakt på ett legendariskt föremål.

Det som gör spelet riktigt prisvart är det stora antalet möjligheter för två eller fler att spela. Man kan spela i grupper upp till fyra personer och delta i olika sorters prickskyttetävlingar. Man kan strida mot varandra och det finns en utmärkt knockout-turnering. Ni som redan äger Namcos G-con måste genast inforskaffa det här lättviktiga men svåra spelet och det gäller även er som är på jakt efter något som är lite annorlunda. Ibland kan spelandet kännas lite likartat, men för det mesta klarar *Point Blank* av att tillfredsställa alla skjutglada.



Svenska PlayStation Magasinet

BETYG

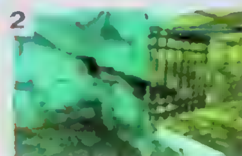
GRAFIK:	Sött och gulligt, på ett välbekant japanskt vis	7	Även om det inte är lika tekniskt avancerat som Time Crisis, är Point Blank lika beroendeframkallande. Även om beroendet avtar efter ett tag.
SPELBARHET:	Det handlar bara om att skjuta. Men det är kul	8	
HÅLLBARHET:	Kul att plocka fram lite då och då	8	

7 av 10

Platinum

Varje månad släpps ett urval spelsuccéer, **som en gång var med** och placerade PlayStation på konsoltronen, till Platinumserien där de bara kostar omkring 350 kr. **Denna månad är det** *Tomb raider, Crash Bandicoot* och *Porsche Challenge* som slumpas bort för **halva priset...**





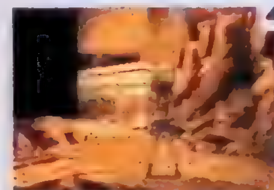
[1] Har du någonsin stirrat ner i avgrunden och funderat över vem du är? [2] Undervattenssekvenserna i *Tomb Raider* är alla mycket imponerande i sin lysande realism.

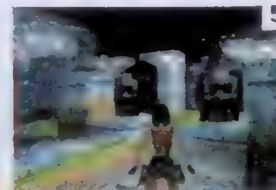
Tomb Raider











[1-2] Kameravinklarna i *Tomb Raider* ändras ständigt, från närbilder till mer överblickande bilder. [3] Att lära sig hantera vapnen är nödvändigt redan på ett tidigt stadium i spelet om man inte vill att allt hårt arbete ska gå till spille. [4-5] Att stå rakt upp och ner och utstråla attityd är en av fröken Crofts specialiteter.

UTGIVARE:	Eidos
SPELTYP:	Äventyr
ORIGINALRELEASE:	Nov 1996

På något paradoxalt sätt känns det nästan nostalgiskt att spela *Tomb Raider*. Att få möta Lara innan hon uppgraderade sin arsenal och innan hon lärde sig köra motorbåt gör att det klumpar sig i halsen. Man vill krama henne och tala om för henne att allt kommer att bli bra, att hennes hästsvans en gång kommer att kunna röra sig, att hon kommer att kunna vada genom vatten och samtidigt dra sitt vapen, att hennes byst kommer att fyllas ut, att hon kort sagt kommer att bli en skinande ljuspunkt i en mörk värld.

När man väl har fått ur sig den portionen nedlåtande attityd minns man dock vilket fantastiskt bra spel *Tomb Raider* var, och är. Grottorna och de underjordiska palatsen är otroligt realistiskt gjorda. Laras rörelser flyter inte lika bra som i uppföljaren men är ändå en fröjd för ögat. Viktigast av allt är att spelet är en ren njutning spelmässigt. Huvudproblematiken i spelet följer perfekt sin egen inre logik och svårigheten ökar precis lagom mycket för varje nivå. Att utforska spelet tar en del tid då det finns 16 stora nivåer att beta av.

För er som på något sätt missat *Tomb Raider* så är spelets huvudperson Lara Croft en engelsk aristokratkvinna klädd i väst och shorts utsänd på uppdrag att hitta ett uråldrigt föremål åt ett stort företag. Denna Indiana Jane får tampas med lejon, hundar, dinosaurier, björnar och mycket mer på denna expedition där hon måste strida och tänka sig igenom en labyrint av underjordiska tunnlar och grottor. Allt detta utspelar sig i en vackert renderad 3D-miljö.

Har du inte spelat något av *Tomb Raider*-spelen är det bästa naturligtvis att börja från början. För 350 pix är *Tomb Raider* det mest prisvärda man kan hitta på spelmarknaden. Denna silikonkvinna får en väl tilltagen tia.

Ett av de bästa TV-spelen genom tiderna för bara 350 spänn. Sony leker Galne Gunnar

Crash Bandicoot

■ UTGIVARE: Sony

■ SPELTYP: Plattform

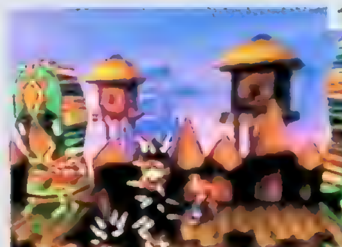
■ ORIGINALRELEASE: Nov 1996

Många hade höga förväntningar när *Crash Bandicoot* skulle släppas hösten 1996. PlayStation-ägarna förväntade sig ett 3D-plattformsspel där man skulle kunna röra sig obegränsat i alla upptänkliga riktningar. Resultatet skulle kunna beskrivas som 2,5D. Visst, man kunde röra sig åt höger och vänster och framåt och bakåt, men... MEN! Även om spelet på sätt och vis är i 3D är det gjort så att man bara kan röra sig i en riktning, nämligen den riktning spelet låter en röra sig i. *Crash Bandicoot* är helt enkelt en väldigt linjär upplevelse även om det utspelar sig i "3D." Med tanke på kritiken och 3D-debatten som följde glömdes ofta en viktig sak bort: *Crash Bandicoot* är ett alldeles ypperligt plattformsspel.

Spelet går i sant förutsägbar plattformsstil ut på att *Crash Bandicoot* ska besegra den onde Dr. Cortex. Spelet i sig visar sig dock vara allt annat än förutsägbart. *Crash Bandicoot* innehåller i stort sett alla knep som plockats fram inom plattformsspelen de senaste tio åren. Dessa knep och speluppläg har sedan vidareutvecklats och finslipats på ett sätt som gör att *Crash Bandicoot* knappast känns nattståndet. Även om uppföljaren *Crash Bandicoot 2* höjer sig över sin föregångare är det här spelet att rekommendera, framförallt för en nybliven PlayStation-ägare. Därmed inte sagt att det är ett lätt spel. Tvärtom, för den oerfarne plattformsspelaren kan *Crash Bandicoot* visa sig vara en övermäktig utmaning.

Det börjar få några år på nacken, men *Crash* var en milstolpe vad beträffar plattformsspel till PlayStation, och det är fortfarande ett spel som inte låter sig knäckas av vem som helst.

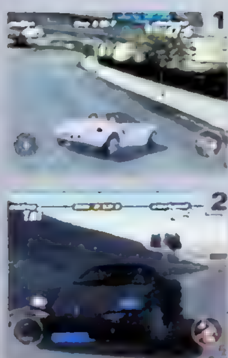
OMDÖME 8/10





[1] En av miljöerna i Crash Bandicoot. [2] Crash är ett livaktigt odjur med lika mycket överskottsenergi som en adrenalinstinn sexåring.

Porsche Challenge





[1] Här försöker man att göra en helomvändning vilket inte blir helt lyckat... [2] Alla bilarna i spelet finns på riktigt. Den här modellen släpptes så sent som förra året.

■ UTGIVARE: Sony

■ [illegible]: Racing

■ [illegible]LEASE: April 1997

Det här spelet hypades något alldeles förskräckligt. Nar det väl kom efter allt forhandsståhej var det i stort sett dömt att bli något av en besvikelse. Nu efter att det har gått lite tid och hypen är glömd har det trots sina begränsningar växt till sig en del. Spelet ger dig mojligheten att få kora runt med en Porsche i nära 200 km/h. Med tanke på hur väl Sony har lyckats med att simulera verkligheten är det en mojlighet man inte vill missa.

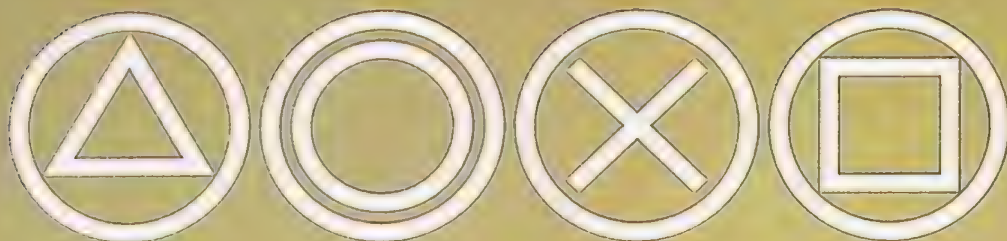
Spelet har 24 olika banor fördelade på fyra turneringar. Sony har tagit val vara på mojligheten som det stora antalet banor ger att variera banorna ordentligt, en variation som okar om man även utnyttjar de olika kameravinklarna som finns i spelet. Att lära sig kora bra är en konstart som det tar tid att ova upp sig i, vilket på sikt gor *Porsche Challenge* roligare än manga andra bilspel. Nu är det ändå så att *Porsche Challenge* mott sin overman i ett antal olika spel. I Platinum-serien kan man saga att det overtraffas av bade *Wipeout 2097* och *Ridge Racer*.

Ett valgjort bilspel, som det dock är svårt att sätta ett riktigt stort utropstecken (!) for. Men for 350 spann så...



Det kan verka något härresande att se en bil tävla utan tak, men man vänjer sig.

TOTAL



KONTROLL

PRENUMERERA
NU!
20% RABATT

Svenska PlayStation Magasinet

Nyheter, smygtittar, recensioner, tips och en hel CD full med speldemos – varje månad. Prenumerera nu med över 20% rabatt!

Du får 12 nummer av PlayStation-Magasinet + 12 fullmatade demo-CD direkt hem i din brevlåda för bara 579 kronor (ordinarie lösnummerpris 708 kronor) Du kan också provprenumerera på tre nummer + tre CD-skivor för bara 149 kronor.

Vår prenumerationstelefon är öppen dygnet runt.
Ring in din beställning på tel 08 - 673 03 33
eller beställ via vår hemsida http://www.atlantic.medstroms.se

KOMPLETT SAMLING!

Med varje nummer av Svenska PlayStation-Magasinet får du en exklusiv demo-cd, fullpackad med spelbara demoversioner och rullande förhandstittar på aktuella spel.
Nu har du chansen att komplettera din samling!

Beställ de nummer du saknar genom att fylla i namn och adress på en vanlig postgiroblankett. Ange vilket eller vilka nummer du vill ha samt betala in rätt belopp till Atlantic Förlags AB på postgironummer 34 65 25 - 9. Priset inkluderar moms, porto och expeditionsavgift. Räkna med ca 10 dagars leveranstid (Med reservation för eventuell slutförsäljning)

Köp 4 betala för 3!

Tidningarna kostar 60 kronor per styck, men beställer du fyra nummer betalar du bara 180 kronor. Passa på nu, lagret är begränsat.



PSM 1
På skivan:
Pandemonium 2
Grand Theft Auto
[illegible]
[illegible]
Frogger

PSM 2
På skivan:
Actua Soccer 2
Judge Dredd
Formula Karts
Rosco McQueen
Discworld 2
Gran Turismo (rullande)
Cool Boarders 2 (rullande)

PSM 3
På skivan:
Cool Boarders 2
Red Alert
Bloody Roar
Armoured Core
Bushido Blade (rullande)

PSM 4
På skivan
Resident Evil 2
Gex: Enter The Gecko
Rascal
Dynasty Warriors

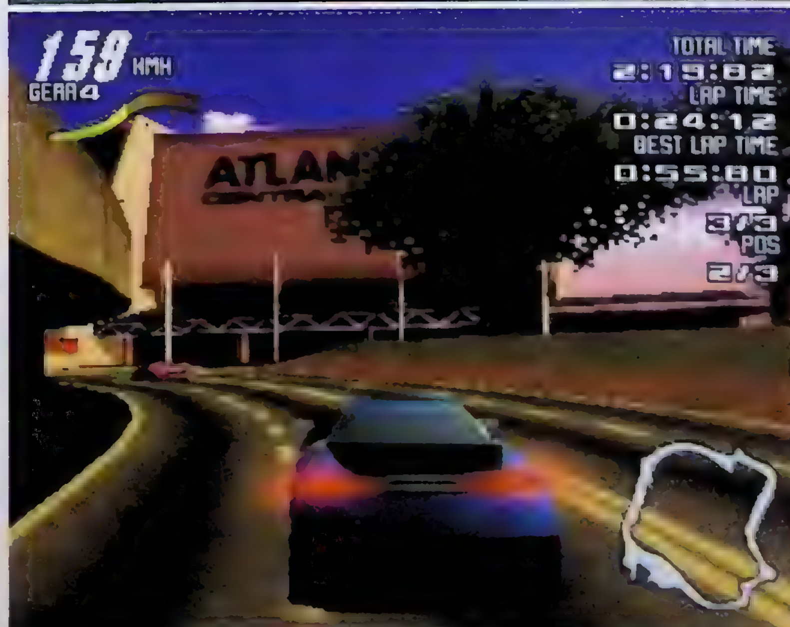
VINN SIGNERAT MOTORHEAD

Motorhead är det bästa svensktillverkade PlayStation-spelet hittills. I den här tävlingen kan du vinna ett av tre exklusiva exemplar, signerade av utvecklarna på Digital Illusions.









Digital Illusions släppte redan 1996 sitt första PlayStation-spel. Vad hette det?

Pinball Dreams – 1

Legend of Pinland – 2

True Pinball – 3

När du tror dig kunna svaret på frågan ovan, ringer du till PlayStation-Magasinets tävlingslinje på

0712 - 110 50

(4:55 kr/min) Svarar du rätt får du då ytterligare tre spelfrågor och svarar du rätt även på dem, har du chans att vinna ett av de tre signerade spelen. Lycka till!

Samtalet kostar 4.55 kr/min. Flow Interactive, Box 3243, 103 64 Stockholm, tel 08 - 587 191 00.

Vi vill att alla ska vara glada och nöjda. Månadens CD innehåller därför det mesta man kan önska sig. Sex spelbara demoversioner och tre förhandsvisningar borde väl räcka ett tag.

Motorhead





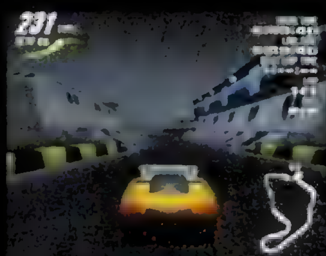
[1] *Motorhead* är det första livstecknet från svenska Digital Illusions på länge. [2] Här handlar det mer om känsla än om realism. [3] I den kompletta versionen kan man spela två stycken med delad skärm.



VIKTIGT: FÖR ATT FÅ IGÅNG DEN SPELBARA DEMOVERSIONEN ISTÄLLET FÖR DEN RULLANDE DEMON SKA MAN VÄLJA MOTORHEAD PÅ MENYN MED X-KNAPPEN OCH SEDAN HÅLLA DEN NEDTRYCKT TILLS TITELSKÄRMEN DYKER UPP.

Utgivare:	Gremlin
Speltyp:	Racing
Demotyp:	Spelbar demo

Starta motorn och rulla ut på vägen och testkör en bana på Gremlins kommande racingspel. Motorhead handlar mest om spelkänsla och underhållning och är inte särskilt realistiskt. Svenska Digital Illusions har inte sparat på krutet vad det gäller grafiken. Detaljerade bilar och effektfull ljussättning gör *Motorhead* lika snyggt som snabbt. Körkänslan är bra och det är sannerligen en riktig utmaning att sätta sig bakom ratten på en av bilarna. Extra komplicerat blir det när man ger sig ut på den hala isen. Demon ger tillgång till "Asc II" och ett varv på Goldbridge, spelets första bana. För mer information se recensionen.



Kontroller:

- Accelerera
- Bromsa
- Bromsa
- L2 Ändra vinkel
- R2 Bakre kameran
- L1 Växla ner
- R1 Växla upp

Övriga inslag:

Den kompletta versionen innehåller tio bilar och åtta banor, men för att få tillgång till allt krävs att man spelat tillräckligt bra. Vidare kan man spela två stycken på delad skärm, tävla mot klockan och köra extra fort.

Newman Haas Racing





[1] Realistisk körkänsla inkluderar för djärva styrningar, sladd och krascher. [2] Såväl förarna som bilarna finns på riktigt.

Utgivare:	Psygnosis
Speltyp:	Racing
Demotyp:	Spelbar demo

Newman Haas utgör ett bra komplement till *Motorhead*. Det är det första Indycar-spelet till PlayStation och har försetts med en motor som liknar den i *F1'97*. Grafiken är snygg och körkänslan realistisk. Vidare innehåller det krascher, kollisioner och materiella skador som spelaren måste lära sig att förebygga. Det dröjer inte länge förrän man inser att Indycar skiljer sig från de andra racingdisciplinerna.

Om man tar sig an demon ensam spelar man som Christian Fittipaldi från Newman/Haas-stallet på Long Beach-banan. Är man två spelar man med delad skärm i Rio. Vidare erbjuder demon två svårighetsgrader och man väljer själv om bilen ska vara sårbar eller ej.

Kontroller:

- Bromsa
- Backa
- Turbo av/på (ej på demon)
- Accelerera
- Vinkel framifrån
- L1 Flytta kameran närmare eller in till förarstolen
- R1 Flytta kameran ur eller längre från förarstolen

Övriga inslag:

Den kompletta versionen innehåller sexton riktiga förare, verklighetstrogna bilar och elva banor. Det finns tre olika spelsätt: ett lopp på valfri bana, säsong eller utmaning. Faktum är att inte ens ett Indycar-fan kan bli missnöjt.

Z

Utgivare:	SCEE
Speltyp:	Strategi
Demotyp:	Spelbar demo

I skuggan av *Command and Conquer* träder detta våldsamma strategispel som innehåller krigande robotarméer och främmande planeter. Precis som i Westwoods klassiker kontrollerar man ett visst antal soldater och fordon som skall upp till bevis mot datorns armé. Det hela går ut på att man ska förstöra datorns fort.

Problemet är bara det att datorn är inställd på samma sak. Man bör därför hela tiden se till att ens eget högkvarter är skyddat. För att bygga upp en kraftig armé måste man samla på sig de komponenter till robotar och fordon som ligger utspridda över landskapet.

Z begagnar den sedvanliga pek- och klick-tekniken. Om man vill att en grupp av robotar ska förflytta sig är det bara att markera dem, trycka på x-knappen och sedan markera platsen dit de ska. Om man vill att de ska storma en byggnad är det bara att placera markören precis framför byggnaden, trycka och sedan låta dem sköta resten.

På skärmens högra sida finns en panel som gör att man kan kontrollera händelserna lite noggrannare. Högst upp finns lådor som representerar ens styrkor, de i mitten visar vilka vapen som används och längst ner finns en karta. Det är bara att sätta igång och börja spela.

Kontroller

Korset styr pekaren

- Välj

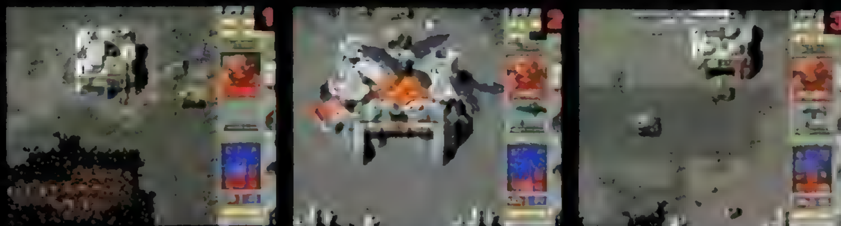
Övriga inslag

Den kompletta versionen innehåller tjugo nivåer, sex olika sorters robotar samt en mängd fordon.

Förutom att inta fabriker kan man utöka sina styrkor genom att plocka upp vapen som ligger utspridda på marken.

Ytterligare information

Z innehåller en hel del bra inslag, men kan bli aningen enformigt. Prova själv och se vad du tycker.



[1] Bitmap Brothers har tidigare gjort spel till Amiga. [2-3] Panelen på skärmens högra sida hjälper spelaren att få bättre kontroll på händelserna.

Nightmare Creatures





[1] 1800-talets London verkar inte ha varit någon höjdare. Läskiga monster och spöklika kyrkogårdar överallt. Tur att man inte är feg. [2] Den här demon erbjuder ett smakprov på en av spelets banor. [3] Beväpnad med ett svärd går man ut för att rensa upp på gatorna.



Utgivare:	SCEE
Speltyp:	Action/Äventyr
Demotyp:	Spelbar demo

Det kan inte ha varit lätt att leva i London i början av 1800-talet. Staden täcks ju som bekant konstant av en dimma och på den här tiden stod bedragare och banditer i varje gathörn. Dessutom smög slemmiga monster i gränderna. Verklighet eller fantasi, det är i alla fall miljön i *Nightmare Creatures*.

De odöda är inte särskilt trevliga och det är därför ens uppgift att gå ut och slå ihjäl dem. På den här demon kan man spela en av banorna som Nadia. Beväpnad med ett sylvasst svärd vandrar man på Londons gator och gränder och det gäller att vara på sin vakt så att man inte överraskas av något kallt och slemmigt. Man börjar dock spelet med endast en revolver och tre liv.

Kontroller

- ↑ Fram
- ← Vända sig åt vänster
- → Vända sig åt höger
- ↓ Hoppa bakåt
- Parera med svärdet
- Hoppa
- Sparka
- Anfalla med svärdet
- L1 Vänster
- R1 Höger

Om man trycker på start kommer det upp en lista med mer komplicerade kommandon.

Övriga inslag

Den kompletta versionen innehåller sexton stora banor. Miljön är genomgående dyster och kuslig och det finns en hel del häftiga ljuseffekter. Det finns 21 stycken sorters monster och i slutet av banorna väntar en boss. Dessutom kan man under spelets gång hitta flera extravapen. Spikklubban och bomberna är några.

Ytterligare information

Att påstå att *Nightmare Creatures* är ett höjdarspel vore att överdriva. Det sämsta är kontrollen och kampsystemet. Trots detta innehåller det dock en del ljusglimtar.



[1] Man börjar spelet med endast en omodern revolver i handen. [2] Om man blir rädd kan man ju alltid stänga av och spela något mer stillsamt.

Crime Killer



[1] Demon innehåller en jakt på biltjuvar. [2] Att spränga eller sprängas, det är frågan.

Utgivare: Interplay
Speltyp: Racing
Demotyp: Spelbar demo

Crime Killer är ett futuristiskt spel helt i stil med *Motorhead*. Den här gången kör man på planeten Xropa där gatorna vimlar av gangstergäng och brottsligheten är hög. Ens uppgift är att bekämpa gängen. Jakten går genom science fiction-landskap och våld är oundvikligt.

Uppdraget på demon går ut på att jaga i kapp och sätta stopp för ett gäng banditer som brutit sig in på polisstationen och stulit flera fordon. Ett tips är att hålla utkik efter de kraftåterställare som finns vid sidan av vägen.

Kontroller

- Accelerera
- Bromsa
- Använda vapen 1
- L1 Ändra kameravinkel
- R1 Använda vapen 2
- R2 Använda vapen 3

Övriga inslag

Man kan välja mellan tre fordon; bil, motorcykel och något som liknar ett flygplan. Det finns inga direkta banor, bara olika stadsområden. Två exempel är industriområdet och gettot.

Ytterligare information

Crime Killer påminner om *Grand Theft Auto*, *Judge Dredd* och, givetvis, *Motorhead*.

Coneman

Utgivare: Släpps ej (Yaroze)
Speltyp: Pussel
Demotyp: Spelbar demo

Coneman beskrivs bäst som en tredimensionell variant på *Pac Man*. Det går helt enkelt ut på att man ska ta sig genom en labyrint och undvika spöken och äta små piller. Stjärnorna gör en osynlig för en kort stund.

Kontroller

- Höja kameran
- Sänka kameran
- Flytta kameran över Coneman
- Flytta kameran bakom Coneman
- L1 Zooma in
- R1 Zooma ut



Kula World

Utgivare: SCEE
Speltyp: Pussel
Demotyp: Förhandsvisning

Tänk dig att du är en färgglad kula som rullar runt i labyrinter och letar efter utgångar och nycklar.



Three Lions

Utgivare: BMG Interactive
Speltyp: Fotboll
Demotyp: Förhandsvisning

Snart är det fotbolls-VM och alla verkar vilja göra ett spel till evenemanget. *Three Lions*, som i Sverige döps om till *Golden Goal*, är BMG:s bidrag.



Gran Turismo

Utgivare: SCEE
Speltyp: Racing
Demotyp: Förhandsvisning

Spelet har varit med på demo-CD:n tidigare, men det förtjänar att visas mer än en gång.



TIPS

Denna månads fusk ger dig assistans med det mesta från *Broken Sword 2* och *Tekken 2* till det grisiga *Resident Evil 2*. Uppföljare är svårare än föregångare tycks det...

BROKEN SWORD 2

Vi har fått ett otal samtal som frågar efter tips till det här frustrerande PlayStation-aventyret; så här får ni lite detaljerade, steg-för-steg-råd, alla ni som har svårt att komma i mål.



Lagerlokalen en trappa upp

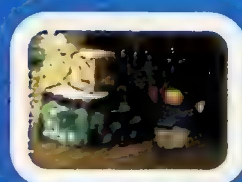
Du behover fly fran lagerlokalen. Ta ett rep och bind det runt statyn som star i mitten av rummet. Ga nu till hissen och anvand en bit tejp som du har tillgang till och anvand den for att tacka over dorrsensorn. Klicka på pack-ladan som blockerar dorren for att flytta tillbaka den till där den ursprungligen stod. Flytta den lilla ladan sa den star till vanster om den stora ladan pa hogersidan. Klicka på den storre ladan pa vansterkanten for att flytta den ur vagen. Klicka pa narmaste dragkarra for att lyfta upp statyn. Klicka pa repet runt statyns nacke och satt fast det pa taljan ovanfor. Klicka pa podiet igen så att statyn kan hanga fritt. Forsok att knuffa till statyn. Om du inte klarar det ska du be Nico om hjalp. Klicka pa den krossade dorren for att komma ut pa balkongen. Anvand handbojorna du har pa dig och glid ner pa repet till vanster. Ha sedan en liten pratstund med Lobineau och Glease i galleriet innan du sedan beger dig mot Quaramonte.

Stranden på ön Ketch

Undersok theodoliten. Prata sedan med Bronson om den tva ganger. Ga uppfor trapporna langst bak pa skarmen och prata med katten. Klicka pa stegen for att resa den, och klicka sedan pa dorren till huset for att forsoka komma in. Den galna Ketchsystern kommer att borja prata med dig. Efter det lilla samtalet går du tillbaka till stranden, längs piren och pratar med Rio (fiskaren) om Ketchskatten och systrarna. Gå sedan tillbaka till Bronson och fråga honom om systrarna och hans planer.

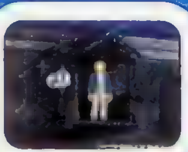
Efter det går du tillbaka till museitrapporna och pratar med systrarna om katten (såg att du inte gillar katter när de frågar dig), om Rio tre gånger, om Emily två gånger, om katten igen och till sist om Emily än en gång. Hänger ni med? Gå tillbaka till stranden och prata med Rio om Bronson, Emily och en fisk. Ge Rio din mask (du vet, den där från Tequilaflaskan) och återvänd till Bronson för att prata med honom. Det spelar ingen roll vad samtalet handlar om den här gången. Det hela går ut på att Rio ska få tid på sig att fånga en fisk åt dig. Se bara till att du åtminstone ställer två frågor. Gå till Rio och fråga efter en fisk så fiskar han upp ett cykelhjul.

Klicka på det nyfångade cykelhjulet och plocka åt dig innertuben. Prata med Rio så fångar han en fisk den här gången, varefter du kan prata med honom om innertuben. Gå iväg till muséet och klättra upp för stegen. Bind fast innertuben på flaggstången bredvid dig och klättra sedan ner igen. Bind först fast en fisk på innertuben. När katten distraheras ska du ta hans boll. Klättra återigen uppför stegen









och ta loss innertuben. Gå nerför stegen och bind fast innertuben på det grenade trädet, alldeles till vänster om huset vid klippväggen. Använd bollen på innertuben för att slå bort reflektorn på den vänstra flaggstången. När Bronson kommer uppför trapporna för att sätta fast en ny reflektor rycker du bort stegen för honom. Plocka upp markören och återvänd till stranden. Ta med dig theodoliten och Bronsons papper. Återvänd uppför branten och ge papperen till gamlingarna så släpper de in dig i muséet.

Filminspelningen

Ta dig igenom platsen där filminspelningen äger rum och plocka på dig sirapen, pannkakorna och bullarna. I ditt eget lilla förråd blandar du sirapen och pannkakorna till ett sliskigt litet mellanmål. Undersök buskaget närmast skogen och klicka på det två gånger så visar sig dess invånare. Gå fram till den sura sjömannen som står bredvid den blonda tjejen. Prata med honom om honom två gånger. Gå bort till Bert som sitter vid matbordet och ge honom geggamojan du gjort av pannkakorna och sirapen. Kasta en bulle mot buskaget och sedan snabbt som attan en bulle till. Har du gjort rätt blir det ett himla liv och du befinner dig plötsligt tillbaka på stranden.

Det stora hjulrummet

Nico måste lösa problemet för att kunna fly (Det är olika varje gång så det gäller att ha tålamod.) Varje del av problemet har tre steg. Alldeles till höger om hjulen finns åtta block i väggen. Längre till höger finns en apstaty och fyra block till. Notera att var och en av blocken har en kombination av två symboler som återfinns på blocken till vänster. På samma sätt är symbolerna på de åtta blocken en kombination av symboler som finns på de två stora hjulen. Dessa två symboler är en kombination av symbolerna till höger. När du du har två rätta symboler från hjulet kan du gå över till blocken och trycka in kombinationen, så flyttar sig blocket.

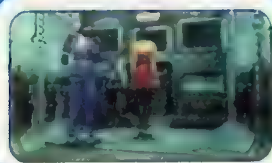




NYA HEMSKHETER FÖR RESIDENT EVIL 2-FANS

Precis när du trodde att du var klar med *Resident Evil 2* dyker vår tipsslav upp med nyheten att något har överlevt. Det här är bara för dig som är riktigt duktig. Du måste klara det andra scenariot på under två och en halv timme och bara ha sparat högst 12 gånger. Den tredje spelfiguren Hunk är en av Umbrellas bästa soldater. Hans uppdrag är att ta sig från kloakerna till andra våningen på polishuset. Det handlar inte om något problemlösande utan bara om att Hunk springer omkring och skjuter allt som rör sig med ett trevligt litet maskingevär som heter Joy och har obegränsad mängd ammunition.

Och som om den hemligheten inte var nog så har Capcom just släppt ifrån sig nyheten om ett fusk för att få vapen med obegränsad ammunition. Klarar man det andra scenariot under tre timmar och med högst tolv spartillfällen får man tre obegränsade vapen: Raketkastaren, minimaskingeväret (samma som Hunk har) och det stora Gatlinggeväret. Det finns utan tvekan fler hemligheter förborgade. Så fort vi snokat reda på dem skvallrar vi för dig.





KLASSISKA FUSK

TEKKEN 2

Nar spelet borjar har man ynka tio figurer, men gor bara som vi sager och du har snart alla 25 att leka med. Som du sakert redan vet har var och en av figurerna ett alter ego som blir spelbart sa fort du har smiskat deras stjartar sa dom kvider. Nedanfor hittar du en lista pa vem du maste dunka for att fa spela med vem. om du ar riktigt otalig sa ar ett gott rad att ga in pa optionsmenyn och andra sa att du bara spelar en rond per figur pa Easy-nivån. På så vis går det mycket fortare.

Har är en lista på underbossarna i rangordning:

Wang	Jun
Beak	Law
Anna	Nina
Lee	Heihachi
Armour King	King
Bruce	Lei
Ganryu	Michelle
Jack	Jack-2
Kuma	Paul
Kunimitsu	Yoshimitsu

Bossar
Att få spela som en av bossarna kraver lite mera hårt arbete. Du måste slass duktigt for att komma åt de här rackarna, och ha en hel del tur.

Kazuya och Purple Kazuya
For att fa spela som Kazuya ska du kampa dig igenom Arcade Mode som en av underbossarna och sedan besegra Devil. For att fa spela som Purple kazuya maste du ha samlat pa dig alla underbossarna pa minneskortet och aven de andra huvudbossarna.

Devil och Angel
Spoa Devil i Arcade Mode nar du spelar som Kazuya. Tryck på en slagknapp och du spelar som Devil. Tryck på valfri sparkknapp och du får spela som Angel.

Roger och Alex
Att komma åt de underliga Roger och Alex ar betydligt knepigare. Du kan bara forsoka dig på det har om du har alla andra spelfigurer. Borja spela i Arcade Mode. Nar du kommer till den avgorande striden i tredje omgangen ska du ta så mycket stryk att du bara har 5% kraft kvar. Sedan ska du dunka motstandaren. Gar det bra sager presentatoren "Great" och nasta strid blir mot kangurun Roger eller dinosaurien Alex. När du ska valja dessa figurer senare trycker du på slagknapp för Roger och sparkknapp for Alex.

Specialare

Kabel mode

Aterigen behover du alla underbossar och bossar for att valja det har. Tryck ner L1 + L2 nar du valjer vilka som ska slass. Sa smaningom kommer ditt perspektiv att andras. Du ser striden inifran en av spelfigurerna och den ar inramad av grona kablar. Det tar lite tid att vanja sig men stridandet blir ratt intensivt.

Tekken barns mode
Inget japanskt slagsmalslir skulle vara komplett utan en installning med sma barn/stora huvuden. Vill du blasa upp spelarnas huvuden och fa deras roster att pipa ska du halla Select nertryckt nar du valjer brakstake. Fortsatt att gora det anda tills huvudformen uppenbarar sig. Gor samma sak en gång till och effekten fordubblas

Teater Tekken 2
Forutom att vara ett av de basta slagsmalsspelen sa har *Tekken 2* en del fantastiska FMV-sekvenser. Vill du titta pa dem oavbrutet ska du forst se till att ingen kontroll ar inkopplad i det andra uttaget. Tryck sedan ner Upp/Ner och Select och X och O nar "Namco Presents" dyker upp pa skarmen. Snart visar sig en meny som later dig valja alla slut och de tre introduktionerna. Vill du tillbaka till det normala spelet ska du trycka och halla nere Start och Select.





PARAPPA THE RAPPER

Bonusnivå
Se till att avsluta varje niva med omdomet "cool" sa kommer du in i en bonusniva dar du bland annat far bevittna Sunny Funny och Katy Kat dansandes pa ett bord

Ändra på Parappas röst
Gor klart de tva forsta nivaerna och fa omdomet "cool." Tryck sedan in foljande kombination: KRYSS, KRYSS, KRYSS, T, O, T, S, S, Hoger, Vanster, S, KRYSS, och avsluta sedan nasta niva som vanligt. Pa niva fyra trycker du in KRYSS, S, T, O, KRYSS for att andra pa Parappas rost Tryck pa R1 och O eller T for att valja bland de olika roster som bjuds

Spela som Sunny eller Master Onion Head
Se till att fa mer än 3000 poang pa forsta nivan. Avsluta andra nivan med ett "Good" omdome men med ett "Cool" blinkandes ocksa, vilket hander om du har over 1025 poang Avsluta nivåerna 3 och 4 med over 2000 poang pa varje och ett "Good" omdome. Avsluta niva 5 med atminstone 5000 poang och ett "Cool" omdome. Avslutningsvis avslutar du niva 6 med minst 2000 poang och ett "Cool" omdome. Du kan da fa spela som Sunny eller Master Onion head fran och med nasta spel

Bonusbakgrund
Tryck ner "Upp" och fortsatt rappa pa niva 1

Se på lite film
Avsluta nivaerna 1 till 5 med ett "Cool" omdome. Ta niva 6 med betyget "Awesome" genom att klara rapsekvenserna felfritt









OVERBOARD

NIVÅLÖSENORD

1.2 Skepp, Skalle, Fisk, Ankare, Skepp, Ankare
1.3 Skepp, Ankare, Skalle, Skepp, Ankare, Fisk
1.4 Skalle, Skepp, Fisk, Ankare, Ankare, Skepp
2.1 Fisk, Fisk, Ankare, Skepp, Skalle, Ankare
2.2 Skalle, Ankare, Ankare, Fisk, Ankare, Skepp
2.3 Fisk, Ankare, Skepp, Skepp, Skepp, Skalle
2.4 Ankare, Fisk, Skepp, Skalle, Skalle, Fisk
3.1 Skepp, Skalle, Skalle, Fisk, Ankare, Skalle
3.2 Fisk, Skalle, ankare, Fisk, Skalle, Fisk
3.3 Fisk, Fisk, Skepp, Skalle, Fisk, Skepp
3.4 Skepp, Ankare, Skepp, Fisk, Ankare, Fisk
4.1 Skalle, Skalle, Ankare, Skepp, Fisk, Fisk
4.2 Skepp, Ankare, Skalle, Fisk, Fisk, Ankare
4.3 Skalle, Skepp, Skalle, Skalle, Fisk, Skepp
4.4 Skepp, Fisk, Skepp, Fisk, Skepp, Ankare
5.1 Ankare, Skepp, Fisk, Skalle, Fisk, Skepp
5.2 Fisk, Skepp, Ankare, Skalle, Skepp, Fisk
5.3 Skepp, Fisk, Skalle, Ankare, Ankare, Skalle
5.4 Skalle, Skepp, Ankare, Fisk, Skepp, Skalle

BUSHIDO BLADE

SPELA SOM KATZE

Fora att få spela som den har fula fisken behover du bara besegra 100 fiender i "Slash" mode och den svara installningen Hard utan att fortsatta vidare. En rost tillkannager att du har kontakt med Katze om du lyckas.

SPELA SOM BODELN

For att få slass som den har otackingen maste du forst ha lyckats få tag på Katze på ovan namnda satt. Spela klart och titta på alla de olika sluten, aven de du maste trycka på Fyrkant for att få se. Avsluta sedan spelet i Slash mode på svaraste installningen Hard som Katze.

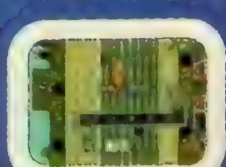
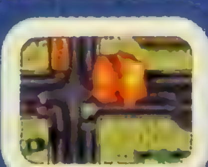
DET RIKTIGA SLUTET

Precis som man kunde ana av ett spel som baseras på sanna samurairegler ar *Bushido Blade* hardstyrt av reglerna. Att få se det riktiga slutet ar enkelt. Ror ingenting på handkontrollen tills du hor din figurs vapen klicka på plats. Doda aldrig bakifrån. Doda ingen som ligger på marken. Anvand inte ditt andra vapen.

GRAND THEFT AUTO

Tryck in foljande koder for att andra på spelandet. Enkelt

Kod	Effekt
GROOVY	Alla vapen
WEYHEY	9 999 999 poang
BLOWME	Koordinater
EATTHIS	Onskvard nivamax
CHUFF	Ingen polis
TURF	Alla stader
MADEMAN	Alla stader och vapen
BSTARD	Alla stader, obegransat med vapen och 99 liv
FECK	Liberty City del 1 och 2
TVTAN	San Andreas del 1 och 2

COLONY WARS




Tryck in foljande koder som losenord for att komma in på dessa nivaer. Glom inte att koderna bara galler från uppdrag till uppdrag.

Nivaval och alla filmer	Commander*Jeffer
Obegransad kraft till forstahandsvapnen	Tranquillex
Obegransade andrahandsvapen	Memo¤X33RTY
Obegransade skoldar	Hestas¤Retort
Stang av alla fusk	All¤cheats¤off

SKULL MONKEYS

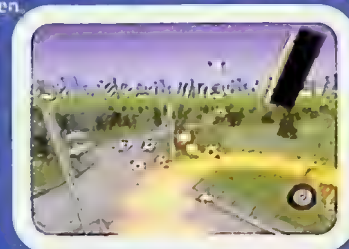
Vill du hoppa over nivaer ska du bara trycka in foljande losenord på losenordsskarmen, som man kommer at via huvudmenyn.

Monkey Shrines	R2, R2, O, S
Hard Boiler	O, KRYSS, R2, R2, T, KRYSS, L1, KRYSS, KRYSS, T, S
Snow	R1, R2, S, O, O, L1, R1, KRYSS, KRYSS, R1, R1
Skull Monkeys Brand Hot Dog	L1, S, KRYSS, L2, O, L1, R2, KRYSS, KRYSS, R1, R1
Elevated Structure of Terror	T, L1, R2, L2, S, L1, R2, KRYSS, KRYSS, L1, T
YNT Death Garden	O, O, O, S, KRYSS, KRYSS, S, KRYSS, S, L1, S, S
YNT Mines	R1, L1, KRYSS, R2, L1, KRYSS, S, KRYSS, S, R2
YNT Weeds	L1, T, T, R2, L1, KRYSS, O, S, S, T, T
YNT Eggs	L2, L2, S, O, KRYSS, L1, O, KRYSS, S, T, KRYSS
Monk Rushmore	KRYSS, S, KRYSS, L2, KRYSS, L1, T, S, L2, L1, R1
Sore Head	L2, KRYSS, O, L2, KRYSS, L1, L1, O, L2, R1, S, R1
Shardes	R2, R2, O, L2, T, L1, L1, O, L2, R1, S, R1
Castle de los Muertos	O, L1, O, O, S, KRYSS, T, T, L1, L2, S, R2
Incredible Drivey Run	O, L1, O, O, S, KRYSS, T, T, L1, R2, L2
Worm Graveyard	L2, O, O, R2, S, KRYSS, T, T, L1, R2, T
Evil Engine no 9	R2, R1, KRYSS, S, O, L1, R2, S, L1, R2, T, T

DIE HARD TRILOGY

När du köper *Die Hard Trilogy* köper du inte bara ett spel utan tre, alla baserade på *Die Hard*-filmerna. Prisvärt med andra ord, speciellt nu när det är släppt till Platinum-serien. Nåväl, tre spel som dessa måste innehålla en hel del fusk och här är de, snyggt katalogiserade för er trevnad i TV-soffan.

Alla fusk bör läggas in samtidigt som man håller R2 nertryckt när spelet är på paus.



DIE HARD

Osårbarhet	Höger, Upp, Ner, Fyrkant
50 granater och fem kulor	Höger, Fyrkant, Ner, Cirkel
Fat mode (figurerna tjockar till sig)	Höger, Fyrkant, Fyrkant, Ner
Fiender flyger upp i himlen när de blir skjutna	Ner, Fyrkant, Triangel, Ner
Omvända kontrollknappar	Höger, Fyrkant, Triangel, Höger
Skelett	10 x Triangel och 4 x Höger
Slapstick mode (figurerna får fåniga röster och skurkarna fånar sig)	Ner, Cirkel, Cirkel, Ner, Triangel, Ner
Obegränsat hagelgevär	Höger, Upp, Ner, Ner, Fyrkant, Höger



DIE HARDER

Kartredigerare	Höger, Upp, Ner, Fyrkant

Det här fusket gör att du kan ändra på alla figurers och bilars färdriktning i spelet. Det är ganska komplicerat, men lek lite med det hela ett tag så lönar det sig garanterat med flygande bilar och annat. Du kan också välja nivå genom att ta upp menyskärmen och ladda ner önskad nivå

Skelett mode	Ner, Fyrkant, Triangel, Ner
Total förstörelse (99 raketer, 99 granater)	Höger, Fyrkant, Vänster, Cirkel, Triangel, Ner
Osårbarhet	Ner, Triangel, Höger, Fyrkant



DIE HARD WITH A VENGEANCE

Obegränsad mängd liv	Vänster, Cirkel, Upp, Ner, Fyrkant, Höger
999 turbos	Cirkel, Cirkel, Fyrkant, Fyrkant, Ner, Ner, Kryss, Kryss
Stora bilar	Vänster, Triangel, Höger, Ner
Flygande huvuden	Cirkel, Ner, Ner, Triangel, Kryss, Fyrkant
Extra synfält (genom en kamera)	Ner, Cirkel, Ner, Cirkel
Slow motion	Vänster, Upp, Vänster, Vänster, Fyrkant, Ner
Vic 20	Ner, Upp, Vänster, Vänster, Ner, Upp, Vänster, Vänster, Ner, Upp, Vänster, Vänster

FAQ

Här har vi fått gräva djupt i våra gömmor för att kunna besvara denna månads vanligaste frågor. Har ni något ni undrar över kan ni kladda ner det på en lapp och skicka in till oss på vår vanliga adress

Fråga 1 Jag har kämpat med Red Alert och undrar om ni har några fusk som skulle kunna vara till hjälp?

För att dessa fusk ska fungera ska de tryckas in under spelets gång när markören pekar på Cirkelsymbolen på sidan

Ögonblicklig seger	KRYSS, S, S, O, T, O
Kärnvapenattack	O, KRYSS, O, T, S, T
Mera pengar	S, S, O, KRYSS, T, O
Chronoshift	T, O, O, S, S, KRYSS
Hela kartan	S, T, C, KRYSS, T, S

Fråga 2 Snälla hjälp mig. Vet ni några bra fusk för Tomb Raider 2? Det måste finnas.

Nivåval

Tryck in och håll nere R2 och stig sedan en gång åt vänster, höger, vänster, bakåt, framåt. Snurra sedan runt tre gånger där du står och hoppa framåt mitt i en spinn så hoppar du över den nivån

All ammunition, alla vapen och 50 hälsopaket.

Gör samma sak som ovan, men strunta i att hoppa framåt mot slutet. Hoppa istället baklänges och volta istället. Kolla nu in din packning och bestäm dig för vilket vapen du ska använda först

Fråga 3 För alla er som fortfarande kämpar med det första Tomb Raider-spelet kommer följande användbara fusk.

Alla vapen	L1, T, R2, L2, L2, R2, O, L1
Hoppa över nivåer	L2, R2, L1, O, T, L1, R2, L2

Fråga 4 Jag har spelat Actua Soccer 2 hur länge som helst nu men har inte hittat några fusk. Känner ni till några bra?

Gremlin 11-laget	Vänster, Höger, S, O, Upp, Ner, S, O
Osynliga spelare	S, O, Ner, O, Upp, Höger, S, Vänster
Stora spelare	Upp, Ner, Ner, Höger, S, S, O, O
Små spelare	O, Ner, Ner, S, Upp, Upp, Vänster, Höger
Spela med badboll	Vänster, Höger, Vänster, Upp, Vänster, Höger, S, S
Håriga djur	Vänster, Vänster, S, Höger, Höger, O, Upp, Ner
Spökboll	S, S, Vänster, Vänster, Höger, Höger, O, O
Inga strålkastare	Vänster, Vänster, Vänster, O, Höger, Höger, Höger, S

Nästa Månad

NÄSTA MÅNADS CD

Cardinal Syn



Forsaken



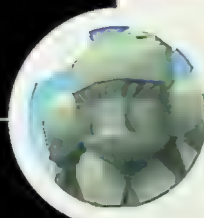
Dead Ball Zone



Kick Off World



Kula World



Nästa månad erbjuder vi inte mindre än sju spelbara demoversioner av spel som Forsaken, Kula World och Dead Ball Zone. Något att se fram emot alltså.



Klonoa

Äntligen kommer ett traditionellt japanskt plattformsspel till PlayStation. Vi recenserar Namcos supersöta Klonoa i nästa nummer.

Fotbollshysteri

Den här sommaren släpps fler fotbollsspel än någonsin. Vi har testat alldeles för många.

Plus

Dead or Alive, Spawn, Premier Manager '98, Ghost in the Shell och Tekken 3.

Kommer den 23 juni

nordic games postorder

Box 5083, 650 05 Karlstad
Tel: 054-18 83 18
Fax: 054-10 16 50

Vi har öppet vardagar 10–19 och lördagar 11–15

- Sveriges lägsta priser.
- Två års garanti.
- 24 timmars leverans om du ringer innan kl.16.30.

Detta har gjort oss till Nordens största postorderföretag av spel.

KÖPINFORMATION

BUTIK I KARLSTAD

ÖPPETTIDER: Vardagar 12-18 Lördagar 11-15

ÅTERFÖRSÄLJARE

VIKTIG INFORMATION

HEMKÖRT INOM 24 H

NORDIC GAMES POSTORDER





Sveriges bästa paketpriser!!!

RACING-PAKET Spara ...00:-

Basenhet inkl.demo-CD, två handkontroller varav en kopia, ett helt nytt valfritt spel, det utmärkta bilspelet Need for Speed 3 (två spelare samtidigt), en riktig analog ratt med pedaler, ett minneskort i valfri färg, scartkabel, strömsladd samt två års garanti.

Ord.butikspris cirka 4000:-
Nordic-pris: **2999:-**

STANDARD-PAKET Spara 250:-

Basenhet inkl.demo-CD, två handkontroller varav en kopia, scartkabel, strömsladd samt två års garanti.

Ord.butikspris cirka 1900:-
Nordic-pris **1599:-**

NORDIC-PAKET Spara 750:-

Basenhet inkl.demo-CD, två handkontroller varav en kopia, minneskort i valfri färg, ett valfritt spel ur "paketspels"-rutan, scartkabel, strömsladd samt två års garanti.

Ord.butikspris cirka 2650:-
Nordic-pris: **1899:-**

GIGANT-PAKET Spara 1300:-

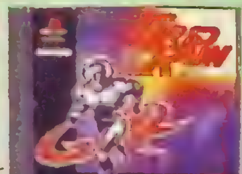
Basenhet inkl.demo-CD, två handkontroller varav en kopia, ett helt nytt valfritt spel, två valfria spel ur "paketspels"-rutan, två stycken förlängningskablar till handkontrollerna, minneskort som är 16 gånger större normalt, scartkabel, strömsladd samt två års garanti.

Ord.butikspris cirka 4000:-
Nordic-pris: **2699:-**

PLAYSTATION BASENHETER

PAKETSPEL

















Nanotek Warriors • Namco Museum vol.4 • Syndicate Wars • Darklight Conflict • Gridrun • Tunnel B1 • Blast Chamber• Re-Loaded

Vi reserverar oss för slutförsäljning av vissa titlar. Det kommer regelbundet in nya paketspel, -ring och fråga!. Normalt butikspris för paketspel är cirka 500 kronor. Nordic Games postorderpris på dessa numera är dock 169-299:-/st.

PLATINAKAMPANJ!!!

Köp 2 eller fler och få en HK Power Pad utan extra kostnad!!!!!! (ord. pris 129:-)





TEL 054-18 83 18 FAX 054-10 16 50



PSX TILLBEHÖR



449:-

ERAZER MP 5 GUN

Mycket tuff pistol i realistiskt k-pist utförande.
- Fireknapp som gör att det spruts en stor skottsalva på ett tryck.
- Kickback vibrationer när du skjuter. Denna funktion kan även stängas av.
- Speciell "Special Weapon"-knapp som kan användas på vissa spel.
- Autofire och autoreloadknappar. Även manuell skottladdning.
- Passar alla Playstation och Saturn pistolspel. Även GunConspel såsom Time Crisis, Point Break, Gun Bullet m.fl.

För dig som vill ha det mest extrema. Enorm succé i USA och England. Kräver 4st AA batterier (ingår ej). Tillverkad av Blaze.



399:-

PRO ACTION REPLAY – uppgraderad

Marknadens bästa "fusk/kod" adapter som gör att du göra saker som du bara drömt om i dina favoritspel. Evigt liv, hoppa längre, upptäck nya nivåer, nya vapen, hemliga bilar m.m. Med denna adapter blir dina gamla spel som nya.

Action Replay är helt menybaserad där du mycket lätt kan se alla koder som finns tillgängliga.

Med en helt ny teknologi har Datel byggt in en minnesfunktion vilket gör att du kan spara dina favoritkoder. Givetvis är Action Replay förprogrammerad med alla de senaste koderna.

Finns även för Nintendo 64 och Sega Saturn.

För nya koder eller mer info surfa gärna in på www.datel.co.uk eller ring Datels hotline på 00944-1782745990.

HK BARRACUDA



399:-

Endast hos Nordic Games!

Ny unik multifunktion handkontroll. Enligt vår egen testavdelning marknadens snyggaste och bekvämaste kontroll. Barracuda kommer ge dina spel en ny dimension och helt andra valmöjligheter. 14 stycken programbara knappar med vilka du en för en kan skapa och spara just din egen knappkombination. Utmärkt för t.ex fighting och sportspel.
- 3 olika kontrollägen; standard (digital), analog joystick och analog pad.
- Autofire knapp
- 10 programbara fireknappar
- Alla "vanliga" knappar som finns på originalkontrollen.

Utförlig engelsk manual ingår.



549:-

REAL ARCADE LIGHT GUN

Marknadens hetaste och mest realistiska pistol finns nu äntligen i lager. Utvecklad av kräsna gamers som har gett den alla de funktioner och önskemål som enbart riktiga freak vill ha. Enbart pistolen väger över 0,7 kg, vilken ger en härlig verklighetskänsla. Inbyggt är också en kickback som ger en kraftiga rekyler när du skjuter. För att ge kickbacken maximal effekt drivs den med en separat AC-adapter som medföljer. Fotpedaler för att avlossa skott ingår för att få en riktig arkadkänsla à la Time Crisis. Vill du ej använda pedaler och kickback när du spelar justeras det med en on/off knapp.

Denna pistol passar alla normala pistolspel för Playstation och Saturn. I ett speciellt GunCon läge fungerar den även med Time Crisis m.fl. Kåp pistolernas Rolls Royce idag! Enligt flera tidningstest i England bättre än Namco's egen pistol. Tillverkad av Joytech europé.

RUMBLE VÄST – INTERACTOR – Virtual Reality Game Wear

Interactor ger dig en helt ny dimension när du spelar TV/PC-spel. – Koppla på dig västen och känn vibrationerna av t.ex. slagen i fightingspel, kraschar i bilspel m.m.

Interactor reagerar på ljudvågor i spel och musik och fungerar till alla tekniska apparater med Stereouttag. t.ex:

NINTENDO 64 – PLAYSTATION – SATURN – PC – CD-SPELARE – VIDEO m.m.

Som bonus medföljer en Rumble Pack cartridge för Nintendo 64, vilken förstärker effekten med alla "Rumble"-spel.

Tidigare pris 1.495:-



499:-



HK ASCIIGRIP

Ascii succékontroll finns äntligen i officiell europeisk version. Utvecklad för att passa till speciellt rollspel. Idén är att du med endast en hand kan kontrollera ditt spelande. Detta kan vara bra om du t.ex skall göra anteckningar samtidigt som du spelar. Givetvis programbara knappar för att du skall kunna ställa in just dina egna favorit kombinationer. Officiell Sony produkt.

399:-



HK ASCIIPAD

Officiell Sony kontroll liknande originalet. Annorlunda design för att vara mer bekväm. 360 graders styrkors för maximal precision.

Högsta kvalitet!

199:-



129:-

HK POWER PAD

Exakt kopia på Sony's originalkontroll. Enligt uppgift tillverkad på samma fabrik som Sony's egna kontroller. Enda skillnaden är att de saknar Sony's logotype och originalbox. Finns i sex olika färger; svart, gult, blått, rött, grönt och grått. Bra kvalitet!

Köp 2 – betala 119:-/st



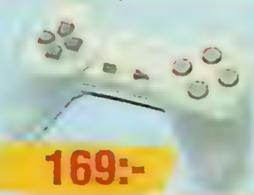
HK COMBATPAD

Tufft kamouflagefärgad i grönt/svart/brunt. Med turbo- och slowmotionknappar vilket underlättar i många spel. I övrigt är kontrollen i exakt samma utförande som originalet. Bra kvalitet!

169:-

HK XTREMEPAD

Häftig kontroll som blir självlysande när du släcker lampan. Med turbo- och slowmotionknappar vilket ökar underlättar i många spel. I övrigt är kontrollen i exakt samma utförande som originalet. Tuff att ha på kvällen. Överraska dina kompisar med "knäppaste" kontroll någonsin! Bra kvalitet!



169:-



ARCADE STICK

Officiell Sony joystick tillverkad av Ascii. Stor bordsstick som i princip förvandlar dina fightingspel till arkadversioner.

360 graders styrspak med inbyggd microswitchteknik för maximal precision. I övrigt samma funktioner som Sony's original kontroll. Tips! – Kanonbra att spela fightingspel med. Extra kul när man har 2 st samtidigt!

Köp 2 – betala 349:-/st

399:-

MAD CATZ RATT

Den bästa ratten på marknaden hittills. Analog ratt och lösa pedaler med broms och gas.

Växelspak för att ge extra bra realism. En klassiker som alla fantatiker av bilspel bör ha hemma. Fungerar bäst på alla spel som stödjer "optional controller" ikon på spelboxarnas baksida (F1'97, Rage Racer, V-Rally m.fl.)



649:-

HK FIGHTERPAD

Osmakligt blodsfärgad rött/vitt. Med turbo- och slowmotionknappar, vilket underlättar i många spel. I övrigt är kontrollen i exakt samma utförande som originalet. Med denna blodkontroll blir slakten garanterat upprörd! Bra kvalitet!

169:-

HK SONY ANALOG

Sony's egna analoga och digitala kontroll. Två analoga styrspakar liknande Nintendo's kontroll. Fungerar är i princip alla spel kompatible med analog kontroll. Ett måste hos alla PSX gamers!



Köp 2 – betala 329:-/st

399:-



MINNESKORT 720 BLOCK

Komprimerat minneskort som kan spara upptill 720 block. Digital display där du lätt ser vilken sida du sparar på. Tillverkat av Datel för högsta kvalitet. Motsvarar 48 stycken standard minneskort.

649:-

MINNESKORT STANDARD

Exakta kopior av Sony's original minneskort. Tillverkade med Motorola's chip för att ha högsta kvalitet. Våra kort skall inte förväxlas med billigare kopior från andra. Finns i sex olika färger: transparent, gult, blått, rött, grönt och grått.

169:-



RGB/Super AV Kabel (G-Con 45)

Ny 2 meter specialkabel för dig som inte kan koppla in din G-Con 45 pistol. Detta är nu möjligt tack vare de tre phono pluggarna som sitter på denna RGB-kabel. Denna RGB ger dig också en bättre bild vilket gör det ännu enklare att sikta!



249:-

HK SONY ORIGINAL



Exakt samma kontroll som medföljer basenheten. Vill du ha ett säkert kort så är det en bra investering...Tre färger; grå, svart och vit.

249:-

Köp 2 – betala 219:-/st

MINNESKORT 240 BLOCK

Komprimerat minneskort som kan spara upptill 240 block.



329:-

HK Analog Original ... 399	Link Up Kabel ... 199
	Minneskort 360 Block, Datel ... 499
	Pistol, Lightblaster ... 249

PRODUKTERNA I VÅRA ANNONSER FINNS ÄVEN HOS VÅRA ÅTERFÖRSÄLJARE RUNT OM I SVERIGE.

Kontakta din lokala handlare för mer information.

054-18 83 18 FAX 054-10 16 50

Nordic games

TOPPSPEL TILL FYNDPRISER!!!



Coolony Wars 399



CROC 349



Duke Nukem 3D 399



Fighting Force 399



Grrand Theft Auto 399



Jur. Park The Lost World 299



Moto Racer 299



Nagano Winter Olympics ... 399



NNuclear Strike 299



Oddworld Abe´s Odessey 299



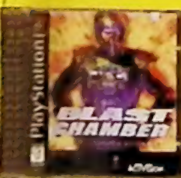
Test Drive 4 349



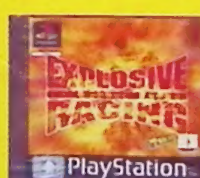
Warcraft 2 299

REASPEL

från endast **169:-** /st



Blast Chamber 199:-



Explosive Racing 249:-



Gridrun 169:-



Mass Destruction 199:-



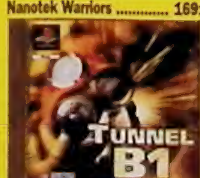
Nanotek Warriors 169:-



Re Loaded 199:-



Trash it 199:-



Tunnel B 1 .... 199:-



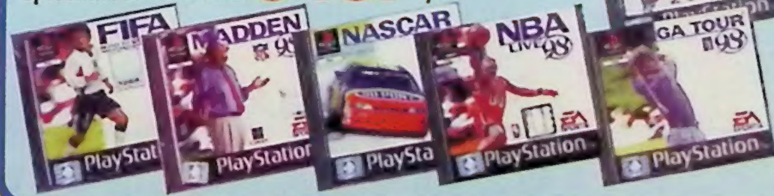
X 2 .... 199:-

Actua Soccer Club Edition	249
Battlestation	199
Blast Chamber	199
Critical Depth	299
Crow City of Angles	249
Descent 2	199
Disruptor	299
Excalibur	249
Explosive Racing	249
Felony 11-79	299
FIFA 97	249
Gridrun	169
Hyper Match Tennis	299
Jurassic Park The Lost World	299
Kurushi	249
Mass Destruction	199
Maximum Force	299
Mechwarrior 2	249
Moto Racer	299
Nanotek Warriors	169
Nuclear Strike	299
Oddworld Abe´s Odessey	299
Overblood	249
Primal Rage	249
Rapid Racer	299
Re Loaded	199
Super Football Champ.	199
Swagman	249
Syndicate Wars	299
Trash It	199
Tunnel B 1	199
Warcraft 2	299
Warhammer	299
Whizz	249
Viewpoint	199
X 2	199

EA SPORTS KAMPANJ

T.O.M. 30 JUNI!

Samtliga Electronic Arts sporttitlar 1998 endast **349:-** /st



Köp 2 eller fler nya spel och du får köpa följande:



Minneskort i valfri färg

Minneskort 240 block



Handkontroll i valfri färg



NORDIC GAMES POSTORDER TE

BEGAGNADE PLAYSTATIONSPEL

Titlar i kursiv stil är ej släppta när detta skrivs. Antagligen finns de tillgängliga när du läser detta. Osäker? – ring oss gärna och fråga!

Titel	Vi säljer	Köper
2Extreme	250	80
4-4-2 Soccer	195	50
Ace Combat 2	295	120
Actua Golf	195	50
Actua Golf 2	325	120
Actua Ice Hockey	250	80
Actua Soccer	95	40
Actua Soccer 2	325	120
Actua Soccer Club Edition	195	50
Adidas Power Soccer	125	40
Adidas Power Soccer 2	250	80
Adidas Power Soccer'97	150	40
Agent Armstrong	195	50
Agile Warrior	195	50
Air Combat	225	80
Air Race	350	150
AIV Evolution Global	195	50
Alien Trilogy	225	80
All Star Soccer	150	40
Allied General	375	150
Alone in the Dark	150	40
Alundra	395	200
Andretti Racing	195	50
Aquanauts Holiday	150	50
Arcades Greatest Hits	295	100
Arcades Greatest Hits 2	350	150
Area 51	225	80
Ark of Time	250	80
Assult Rigs	125	40
Auto Destruct	295	100
Ball Blazer Championships	125	40
Batman Forever	250	80
Battlesport	150	50
Battlestation	175	50
Beast Wars	350	120
Bedlam	175	50
Black Dawn	195	50
Blam Machinehead	125	40
Blast Chamber	125	40
Blazing Dragons	195	50
Bloody Roar	375	150
Breakpoint Tennis	225	80
Breath of Fire 3	395	200
Broken Sword	225	80
Broken Sword 2	325	120
Bubble Bobble	250	80
Bubsy 3D	195	50
Bugriders	250	80
Burning Road	195	50
Bushido Blade	375	180
Bust A Move 2	225	80
Bust A Move 3	350	150
Carnage Heart	175	50
Casper	225	80
Castlevania	350	150
Cheesy	195	50
Chessmaster 3D	250	80
Chill	350	150
Chronicles of the Sword	250	80
City of the Lost Children	225	80
Clock Tower	295	100
Colin McRae Rally	395	200
Colony Wars	275	100
Command & Conquer	250	100
Command & Conquer Red Allert	395	200
Contra Legacy War	195	50
Cool Boarders	295	120
Cool Boarders 2	375	180
Courier Crisis	250	80
Crash Bandicoot	225	80
Crash Bandicoot 2	375	180
Critical Depth	150	40
Criticom	125	40
Criticom USA	75	25
CROC	295	120
Crow City of Angeles	225	80
Crusader No Remorse	125	40
Crypt Killer	225	80
Cyberia	125	40
Cybersled	125	40
Cyberspeed	125	40
D 225	80	
Dark Forces	250	80
Dark Omen	375	180
Darklight Conflict	195	50
Darkstalkers	195	50
Davis Cup Tennis	275	100
Deathtrap Dungeon	375	180
Defcon 5	125	40
Descent	125	40
Descent 2	150	40
Descent JAP	75	25
Destruction Derby	175	40
Destruction Derby 2	225	80
Devils Deception	295	120
Diablo	395	200
Die Hard Trilogy	225	80
Discworld	225	80
Discworld 2	325	120
Disruptor	195	50
Doom	250	80
Dragon Ball Z	395	150
Dragon Heart	175	50
Duke Nukem 3D	350	150
Dynasty Warriors	295	120
Earthworm Jim 2	225	80
Epidemic	150	50
ESPN Extreme Games	395	150
Excalibur	225	80
Exhumed	350	120
Explosive Racing	195	50
Extreme Pinball	195	50
Extreme Snowbreak	325	120
Fade To Black	195	50
Fantastic Four	250	80
Felony 11-79	275	100
FIFA 96	150	40
FIFA 97	225	80
FIFA 98	275	120
Fighting Force	325	120
Final Doom	295	100
Final Fantasy 7	375	180
Final Fantasy 7 USA	250	50
Firo & Klawd	225	80
Floating Runner	150	50
Formula 1	225	80
Formula 1'97	325	120
Formula Karts	250	80
Frank Thomas Baseball	225	80
Frogger	275	100
Full Tilt Battle Pinball	195	50
G-Police	250	80
Galaxian	150	40
Galaxy Fight	195	50
Gex	250	80
Gex 3D	375	180
Goalstorm	150	50
Gran Turismo	395	200
Grand Theft Auto	350	150
Gridrun	95	40
Gunship 2000	295	100
Hardboild	95	40
Hardcore 4 x 4	195	50
Heavens Gate	295	100
Heberekes Popoitto	295	100
Hercs Adventure	295	120
Hercules	375	180
Hexen	225	80
Hi Octane	95	40
Hyper Match Tennis	250	100
Impact Racing	125	40
In the Hunt	150	50
Incredible Hulk	195	50
Independence Day	225	80
Indy 500	395	200
Int.Motocross X	295	100
Int.Superstar Soccer D.L.	195	50
Int.Superstar Soccer Pro	225	80
Iron & Blood	150	50
Iron Man X/O	125	40
Iznogoud	295	100
Jersey Devil	325	120
Jet Raider	195	50
Jet Raider 2	350	150
Johnny Bazookatone	150	50
Jonah Lumah Rugby	295	120
Judge Dredd	295	100
Jumping Flash	195	50
Jumping Flash 2	225	60
Jupiter Strike	95	40
Jurassic Park The Lost World	250	80
K1 Arena Fighters	325	120
Kart Duel	225	80
Kart Duel 2	395	200
Kileak the Blood	125	40
Killing Zone	125	40
King of Fighters 95	295	120
Kings Field	195	50
Konami Open Golf	225	80
Krazy Ivan	195	50
Kurushi	250	80
Last Report	295	100
Legacy of Kain	250	100
Lemmings 3 D	225	60
Lethal Enforces	250	80
Little Big Adventure	225	80
Loaded	195	50
Lomax	250	80
Lone Soldier	225	80
Lost Vikings 2	195	50
Lucky Luke	350	150
Machine Hunter	195	50
Madden 97	195	50
Madden 98	275	100
Magic Carpet	125	40
Magic the Gathering	295	100
Marvel Super Heroes	350	150
Mass Destruction	175	50
Master of Teras Käsi	395	200
Maximum Force	250	80
MDK	275	100
Mechwarrior 2	225	80
Mega Man 8	395	200
Mega Man Battle & Chase	375	180
Mega Man X3	295	120
Men in Black	395	200
Mickeys Wild Adventure	395	150
Micro Machines V3	225	80
Midnight Run	375	180
Monopoly	375	180
Monster Trucks	225	80
Mortal Kombat 3	225	80
Mortal Kombat Mythologies	250	80
Mortal Kombat Trilogy	225	80
Moto Racer	275	100
Motor Mash	225	80
Motorhead	395	200
Motortoon GP 2	250	80
Myst	295	100
Nagano Winter Olympics	295	100
Namco Museum Vol 1	250	80
Namco Museum Vol 2	250	80
Namco Museum Vol 3	250	80
Namco Museum Vol 4	250	80
Namco Museum Vol 5	250	80
Nascar 98	275	100
NBA Fastbreak	295	100
NBA in the Zone	150	50
NBA In the Zone 2	275	100
NBA Jam Extreme	195	50
NBA Jam T.E.	150	50
NBA Live 96	150	40
NBA Live 97	195	50
NBA Live 98	275	100
NBA Pro	350	150
Need for Speed	250	80
Need for Speed 2	275	100
Need for Speed 3	395	200
Newman Haas Racing	395	200
NFL Gameday	150	50
NFL Quarterback Club 97	225	60
NHL 97	150	40
NHL 98	275	100
NHL Breakaway 98	250	60
NHL Face Off	125	40
NHL Face Off 97	175	50
NHL Face Off 98	275	100
NHL Face Off USA	95	25
NHL Powerplay	150	40
Nightmares Creatures	350	150
Novastorm	95	40
Nuclear Strike	275	100
Oddworld Abe's Odessey	275	100
Off World Interceptor	125	40
Ogre Battle USA	395	150
Olympic Games	350	120
Olympic Soccer	195	50
On Side Soccer	195	50
One	325	120
Overblood	225	80
Overboard	275	100
Pandemonium	225	80
Pandemonium 2	295	120
Panzer General	395	150
Parappa the Rapper	195	50
Parodius	250	80
Pax Corpus	295	100
Penny Racers	250	80
Perfect Assassin	350	150
Perfect Weapon	225	80
PGA Tour Golf 96	150	40
PGA Tour Golf 97	225	80
PGA Tour Golf 98	275	100
Philosoma	95	40
Pitball	95	40
Pitfall 3D	395	200
Player Manager	350	150
Po'ed	125	40
Porsche Challange	225	80
Power Move Wrestling	195	50
Powerserve	125	40
Premier Manager 98	375	180
Primal Rage	150	40
Prime Goal	125	40
Prime Goal JAP	75	25
Pro Pinball	225	80
Pro Pinball: Timeshock	325	120
Project Overkill	295	100
Psychic Detective	250	100
Psychic Force	275	100
Rage Racer	295	120
Raging Skies	150	40
Raiden Project	225	80
Rally Cross	250	100
Rampage World Tour	325	120
Rapid Racer	250	80
Rapid Reload	195	80
Rascal	350	150
Raven Project	195	50
Ray Tracer	195	50
Rayman	225	80
Raystorm	295	100
Re-Loaded	175	50
Real Bound Fatal Fury	250	80
Rebel Assault 2	295	100
Reboot	350	150
Resident Evil	250	100
Resident Evil 2	495	250
Resident Evil 2 USA	295	80
Resident Evil Directors Cut	295	120
Return Fire	225	80
Revolution X	95	40
Ridge Racer	175	50
Ridge Racer Revolution	150	40
Riot	95	40
Rise 2 Resurraction	95	40
Risk	375	180
Riven Myst 2	395	180
Road Rage	125	40
Road Rash	225	80
Road Rash 3D	395	200
Robopit	125	40
Robotron X	125	40
Rock'n'Roll Racing 2	295	100
Rosco McQueen	150	50
Sampras Extreme Tennis	295	100
Samurai Showdown 3	295	100
Sentient	150	40
Shadow Master	250	80
Shellshock	125	40
Shockwave Assult	125	40
Sim City 2000	395	150
Skeleton Warriors	125	40
Skull Monkey	295	100
Slam & Jam	95	40
Slamscape	95	40
Smash Court Tennis	350	120
Snow Racer	350	150
Soulblade	225	80
Soviet Strike	225	80
Space Hulk	125	40
Space Jam	250	80
Speedster	195	50
Spider	225	80
Spot Goes to Hollywood	225	80
Star Gladiator	150	40
Starblade Alpha	125	40
Starfighter 3000	125	40
Starwinder	125	40
Steel Harbringer	125	40
Steel Reighn	250	80
Street Fighter 2 Collection	375	150
Street Fighter 2 the Movie	225	80
Street Fighter Alpha	225	80
Street Fighter Alpha 2	350	150
Street Fighter Ex Plus	395	200
Street Racer	225	80
Strike Point	125	40
Striker 96	125	40
Suikoden	250	80
Super Football Champion	150	40
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	250	80
Supersonic Racers	225	80
Swagman	225	80
Syndicate Wars	195	50
Tama JAP	75	25
Tekken	195	50
Tekken 2	225	80
Tempest X3	150	50
Ten Pin Alley	295	120
Tenka	195	50
Tennis Arena	275	100
Test Drive 4	295	120
Test Drive:Off Road	250	80
Tetris Plus	395	120
The Note	295	120
Theme Hospital	395	200
Theme Park	325	100
Thunderhawk 2 - Firestorm	225	80
Tiger Shark	150	40
Tilt	250	80
Time Commando	195	50
Time Crisis + pistol	595	250
Titan Wars	125	40
Tobal No 1	195	50
Toca Touring Cars	395	200
Tokyo Highway Battle	250	80
Tomb Raider	250	80
Tomb Raider 2	395	200
Top Gun	225	80
Toshinden 1 Battle Arena	95	40
Toshinden 2 Battle Arena	195	50
Toshinden 3 Battle Arena	225	80
Total Drivin	225	80
Total Eclipse	95	40
Total NBA 96	95	40
Total NBA 97	150	40
Track & Field, International	225	80
Transport Tycoon	350	150
Trash It	150	40
True Pinball	225	80
Tunnel B1	95	40
Twisted Metal	275	100
Twisted Metal 2 - World Tour	350	150
Two Tenkaku JAP	75	25
V-Rally	395	200
V-Tennis	150	50
Vandal Hearts	225	60
War Gods	150	40
Warcraft 2	275	100
Warhammer	250	80
Warhawk	150	40
WCW vs The World	325	120
Whizz	195	50
Victory Boxing	295	100
View Point	95	40
Williams Arcades Greatest Hits	150	50
Wing Commander 3	175	50
Wing Commander 3 USA	75	25
Wing Commander 4	225	80
Wing Over	375	150
Wipe Out	125	40
Wipe Out 2097	225	80
Virtual Golf	195	50
Virtual Pool	350	150
VMX Racing	350	150
World Cup Golf	195	50
Worms	225	80
VR Baseball	295	100
VR Powerboat Racing	295	100
Wrestlemania	225	80
WWF In your House	250	80
X 2	150	40
X Com	250	80
X Com 2	350	150
X-Men	375	180
Xevious 3D	150	40
Z 275	100	
Zero Divide	175	50

Gå med i Nordiska Spelklubben!

Månadens erbjudanden

PlayStation	Ord.pris	Klubbpris
Micro Machines V3	249:-	219:-
Nascar '98	349:-	299:-
Real Arcade Gun	549:-	499:-
Battle Station	199:-	149:-

N64	Ord.pris	Klubbpris
Duke Nykem	629:-	589:-
Rumble Pack + 4xmemory	299:-	199:-
FIFA 98	579:-	499:-
Handkontroll Sharppad	299:-	249:-

Saturn	Ord.pris	Klubbpris
Warcraft 2	499:-	129:-
Andretti Racing	169:-	69:-
Atlantis	599:-	549:-

SNES	Ord.pris	Klubbpris
Boogerman	399:-	249:-
FIFA 98	499:-	349:-
Terranigma	399:-	249:-

Mega Drive	Ord.pris	Klubbpris
Master System Converter	249:-	69:-
Meancer + kassett med 6 spel	399:-	199:-
Lion King	299:-	199:-

Gameboy	Ord.pris	Klubbpris
Super Mario Land 3	249:-	179:-
James Bond 007	399:-	349:-

PC	Ord.pris	Klubbpris
Uprising	349:-	279:-
Riot	99:-	49:-
Krazy Ivan	99:-	49:-

På alla specialerbjudanden är medlemsrabatten redan avdragen. Gäller så långt lagret räcker

Vår nysatsning på Nordiska Spelklubben har under den senaste tiden gett fantastisk respons i form av nya medlemmar. Gå med du också i klubben som är gjord för dig som är en riktig *gamer*.

Medlemmar kommer du att få ***nyhetsblad, medlemstidningar*** och vår huvudkatalog. Du får som medlem ***10% rabatt på alla begagnade spel och 5% rabatt på alla nya spel.*** Dessutom får du ***10% extra*** när du säljer dina spel kontant till oss. Dessa procentrabatter och påslag gäller dock inte basenheter.

Du kommer regelbundet få ***specialerbjudanden*** på spel och tillbehör som bara är tillgängliga för våra medlemmar. Intill denna text ser du vilka specialerbjudanden som är aktuella nu. Dessa kan du utnyttja redan nu ifall du samtidigt med beställningen ansöker om medlemskap.

– Investera i ett medlemskap redan idag, det sparar du snabbt ihop!

Ett års medlemskap kostar 150 kronor. Du kan bli medlem samtidigt som du beställer spel. Vill du bara bli medlem betalar du in 150 kronor på vårt postgiro 830 96 59-4. Skriv namn, adress och telefonnummer.

Välkommen att bli en i gänget!



Mikael Pettersson

Mikael Pettersson, Klubbchef

Har nu några frågor så är du välkommen att ringa oss på 054-188318

Beg. Tillbehör

Titel	Vi säljer	Köper
Action Replay	350	100
Antennkabel	150	50
Basenhet	1295	800
HK Analog Original	295	120
HK Ascipad	95	30
HK Commander Färg	75	20
HK Joystick, Arcade	250	50
HK Negcon	295	100
HK Original	195	50
HK Original kopia	95	30
JS Asciistick	275	100
JS Namco Fighting	550	200
Link Up Kabel	125	30
MK 240 Block	250	80
MK 360 Block	295	100
MK 720 Block	450	150
MK Original	150	50
MK Original, färg	135	45
MK Kopia, färg	135	45
Multi Tap, Sony	350	120
Mus Sony	250	80
Pistol, Erazer Gun	350	150
Pistol, Real Arcade + pedaler	450	180
Pistol, övriga modeller	150	40
Ratt Mad Catz	495	220
Ratt Per4Mer	395	120
RGB Kabel	125	30
X Tender	75	15

HK=Handkontroll, JS= Joystick, MS=Minneskort

SÅ HÄR GÖR DU AFFÄRER MED NORDIC GAMES:

Byt dina spel mot andra

– Få 15% mer när du byter!

Så här enkelt är det att byta:

1. Skriv en lapp med de spel du byter in och vilka inköpspriser vi har enligt detta nummer av Super Play. Lägg på 15% mer på inpriserna. Detta gäller ej basenheten. Skriv sedan vilka spel du vill köpa. Vi tar 58:- i postens avgifter när vi sedan skickar spelen till dig. Kom ihåg att när spelet saknar manual eller kartong drar vi av 25% per saknad del. Byter du in för mindre än beloppet du köper kommer resterande mot postförskott. Anteckna minst en reservtitel per beställt spel. Sist skriver du namn, adress och telefonnummer. Är du under 16 år vill vi ha din förälders namnteckning.

2. Packa ner dina spel och skicka dem till:
Nordic Games Bytesavd., Box 5083, 650 05 Karlstad.

Bytesinformation:

Skulle ett spel som du vill byta till vara slutsålt ställs du i kölista. Det kan ta från ett par dagar upp till ett par veckor. Du kan när du har sänt in dina spel ej få pengar eller det spel du byter in tillbaka. Byter du in för mer än vad du köper erhåller du tillgodokvitton på resterande belopp.

Sälj dina spel kontant

– Vi betalar mest. Jämför gärna själv!

Så här enkelt är det att sälja:

1. Sammanställ en lista på allt du vill sälja. Kolla i denna annons hur mycket vi betalar. Saknar du någon titel går det jättebra att ringa och fråga. Vi har helt kompletta listor. Saknar spelen manual eller bok?
Utan kartong (alla spelkassetter, dock ej basenher & handkontroller): -25% på pris.
Utan bok (alla spelkassetter, dock ej basenheter & handkontroller): -25 % på pris.
Gör klar listan med den totala summan du skall ha. Vill du samtidigt beställa andra spel? Vg se annan ruta på detta uppslag.

2. Skriv längst ner i vilket nummer av Super Play du har fått priserna ifrån. Skriv sedan namn, adress, födelsedatum/mån/år, målsmans underskrift (ifall under 16 år) och telefonnummer. Ange något kontonummer som du vill ha pengarna på. Skriv bank/post och kontonummer. Har du inte något konto kommer pengarna på postgiroutbetalning som kan lösas in på närmaste postkontor.
Inköpspriserna i denna annons gäller t.o.m. nästa nummer av Super Play/Playstation Magazine.

3. Sänd spel och papper till nedanstående adress.
Nordic Games AB Inköpavd., Box 5083, 650 05 Karlstad
Du kan ringa till oss på 054-18 83 18 och beställa förskottsbetald paketavi, vg se mer info till höger.

Sänd in dina spel enkelt

Vi har nu förenklat det ytterligare för dig som säljer och byter dina gamla TV-spel hos Nordic Games.

Försäljning/byte över 1 kg:

Har du TV-spel som väger över 1 kg ringer du till oss på tel. 054-18 83 18. Begär då att få en förskottsbetald paketavi hemsänd. Denna avi får du dagen efter du ringt. Avi:n är företagspaket, vilket betyder att vi har sakerna hos oss dagen efter du sänt dina TV-spel. Med denna avi kan du sända paket från 1 kg upp till 25 kg.
Säljer/byter du för mindre än 1000 kr debiterar vi dig 58 kr i frakt.

Försäljning/byte under 1 kg:

Har du spel för byte/försäljning kan du sända dem direkt till: **Frisvar, Nordic Games, Svarspost 650 359 300, Box 5083, 650 05 Karlstad.** Använder du ovanstående adress utanpå kuvertet debiterar posten oss för frakten. Säljer/byter du för mindre än 1000 kr debiterar vi sedan dig för frakten enligt postens prislista. Du behöver alltså inte ringa och beställa avi av oss om din försändelse väger under 1 kg. Givetvis behöver du inte utnyttja ovanstående tjänster. Du kan som tidigare sända in spel till oss som vanligt dvs att du betalar frakten.

054-18 83 18 FAX 054-10 16 50

Nordic games



IMPORT



Nordic Games erbjuder Sveriges absolut snabbaste expressimport av de senaste Japan och USA spelen. Vi har normalt importspel endast 1-2 dagar efter officiell release. Beställ därför det senaste av oss!!!

Nu ännu lägre priser! Alla USA nyheter 449:-/st

USA-IMPORT

NYHETER

Azure Dreams	449:-
Dead or Alive	449:-
Gran Turismo	449:-
Saga Frontier	449:-
Tekken 3	449:-
Breath of Fire 3	449:-
Einhänder	449:-
Monster Rancher	449:-
Tactics Ogre	449:-

SPECIAL-ERBJUDANDE:

Gäller till dig som köper minst ett importspel:

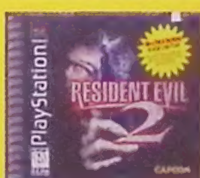
Minneskort	69:-
Sony original pad	199:-
Link Up Kabel	89:-
RGB-Kabel	49:-

ORD USA-IMPORT

llied General	199
last Chamber	99
art World Series	399
lock Tower	199
ragon Ball GT	449
inal Fantasy 7	399
inal Fantasy Tactics	449
et Moto 2	299
ortal Kombat Mythology	249
ortal Kombat Trilogy	199
ascar Racing	199
HL Face Off 98	199
gre Battle	449
ne	199
roject Horned Owl	249
esident Evil 2	449
aga Frontier	449
tar Wars Masters of Teras Kasi	249
teel Reighn	199
ecmo's Super Bowl	249
reasures of the Deep	249
riple Play 97	249





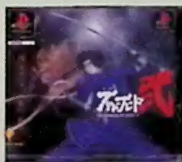


JAPAN-IMPORT

Armored Trooper Votoms	RING
Bushido Blade 2	699:-
Guilty Gear	RING
King of Fighters 97	RING
Parasite Eve	699:-
Samuari Spirit 1&2	629:-
Tekken 3 inkl.analog rumble pad	849:-
Tekken 3	699:-

ORDINARIE

Bio Hazard 2	629
Blaze & Blade Eternal Quest	599
Bomberman World	599
Choro Q3	649
Clock Tower Ghost Head	649
Fighting Illusion	199
Handkontroll Analog Dual Shock	499
Lagnacure	649
New Japan Pro Wrestling	699
Tactics Ogre	699
Two Tenkaku	99
X Men vs Street Fighter	699
Xenogear	699











GRATIS POSTORDER-KATALOG

Nordens tjockaste postorder-katalog för allt inom:

PlayStation · N64 · GAME BOY · SEGA SATURN · SUPER NINTENDO · SEGA

68 sidor 4-färg

Beställ med kupongen till höger!

1000-tals spel finns i lager för leverans inom 24 timmar. Vg se beställ vår katalog eller se tidigare annonser av Super Play för prislistor. Inköp och försäljningspris på ovanstående system är oförändrade sedan förra annonsen. OBS! Undantag – vi betalar fr.o.m 1 februari 225:-/st för samtliga Nintendo 8-bits spel oavsett titel.

Beställningskupong – klipp ut och sänd in. Portofritt!

Titel	Pris	Reservtitlar:	Pris
1.		1.	
2.		2.	
3.		3.	
4.		4.	
5.		5.	

☐ JA TACK, jag vill gärna ha Nordic Games postorderkatalog 1998!

☐ Jag vill bli medlem i Nordiska Spelklubben (150:–/år)

☐ Jag är redan medlem i Nordiska Spelklubben. Medlemsnummer: ....

Namn: ....

Adress: ....

Postnummer: .... Postort: ....

Tel: .... Målsmans sign. (o under 16 år) PSX04

Frankeras ej. Nordic Games betalar portot

Nordic Games Postorder

Svarspost 650 359 300
Box 5083
650 05 Karlstad



GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR



Var med och tävla om en Chevrolet Camaro, värde 280.000!, tävlingsformulär finns i din spelbutik !

GRAND TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR



DRIVE HARD



Anses vara ett av de i särklass bästa bilspelen någonsin. På grund av den realistiska styrningen och den imponerande grafiken är Gran Turismo en klar hit. Kämpa dig upp i den hårda ligan och köp nya bilar för pengarna du vinner i varje lopp. Det finns hela 87 olika bilar att välja mellan, från hela 10 olika bilmärken.

Format: Sony PlayStation
Style: Racer
Players: 1-2

Reviews: 10/10 PSX Magazine
Developer:
Sony Computer Entertainment

Super: Excellent with a Dual Shock Analog Controller
Hotline: 0719-310 311 (5 kr. per samtal)